- TODOS OS DETALHES DA TRAMA
- MAPA COMPLETO DE DRAW POINTS E AS LOCALIDADES
- LISTA DAS ARMAS GFS E MUITO MAIS

PROGAMES JBC
Ano I - número 1 - R$ 5,90

GAMESTATION especial

O passo a passo para chegar ao final de

FINAL FANTASY VIII

ISSN 15175812

GAMESTATION especial

É uma publicação em parceria entre:

DIRETOR PRESIDENTE
Masakazu Shoji

J.B.COMMUNICATION DO BRASIL

Diretor Editorial
Júlio Moreno

Diretora de Arte
Ana Lucas

Diretora Administrativa
Luzia Tsoki Shoji

Gerente de produto
Lucio Flávio Baúte

Gerente de Publicidade
Evandro de Lima

Executivas de Contas
Patrícia Regner
e Angelina Aoki

Contatos Publicitários
Douglas Eiji Matsunaga,
Karen Miyuki Yamauchi
e Norie Kuga

Marketing
Marina Akiko Shoji

Coordenadora de Produção
Eliana Aragão Francisco

J.B.COMMUNICATON DO JAPÃO

Diretora de Publicidade
Celia Taeko Shoji

Diretor Comercial
Nelson Toyomura

Diretor de Criação
Silvio Vieira

Gerente de Marketing
Kunio Kawarai

Representantes Comerciais
Humberto Kashiwagi,
Marcos Nakahara
e Wagner K. Cabral

Criação
Alexandre Nino,
Ricardo Gimenes
e Rubens Ribeiro

DIRETOR PRESIDENTE
Francisco Motta

HINOMARU COM. IMP. LTDA.

Direção Editorial
Tarcisio Motta

Direção de Arte
Francisco Motta

Gerente Comercial
Celso Gaglhardo Gonçalves

Coordenação Editorial
Eric Araki

Diagramação
Leonardo Emerson de Sousa

Revisão
Márcia Guerreiro

Tradução
Cristina Andrade Felix

Coordenador de internet
Rodrigo Vieira Ambar

Marketing
Giovanna Zanchin

Atendimento
Ana Paula Letonai

Publicidade
Celso Gaglhardo Gonçalves

Colaboradores
Gilsomar P. do Livramento
Homero Letonai
José Donizete de Paula
Fabio Santana de Sousa
Alex S. M. P. Figueiredo
Rodrigo M. Diniz

J.B.Communication do Brasil: R. Calixto da Mota, 72, V. Mariana, São Paulo, SP, Brasil. Cep: 04117-100. Tel. 0xx11. 575-6286, Fax. 0xx11. 549-0319. J.B.Commniation do Japão: T113-0021, Tokyo-to, Bunkyo-ku, Honkoma-gome 5-67-9-103, tel. 03.5685-3519. Fax. 03-5685-5781

Progames: R. Pio XI, 230, Lapa, São Paulo, SP, Brasil. Cep: 05060-000. Tel. 0xx11. 3641-0444 ou 3641-0448
Endereço na Internet: www.progames.com.br

DISTRIBUIÇÃO NO BRASIL : Dinap
DISTRIBUIÇÃO NO JAPAO : J.B.Communication
IMPRESSÃO: Plural Editora e Gráfica

Game Station Especial (ISSN 1517-5812) é uma publicação conjunta da J.B.Communication do Brasil e da Progames. É proibida a reprodução total ou parcial de textos, fotos e ilustrações por qualquer meio, sem a autorização dos responsáveis

EDITORIAL

Final Fantasy VIII

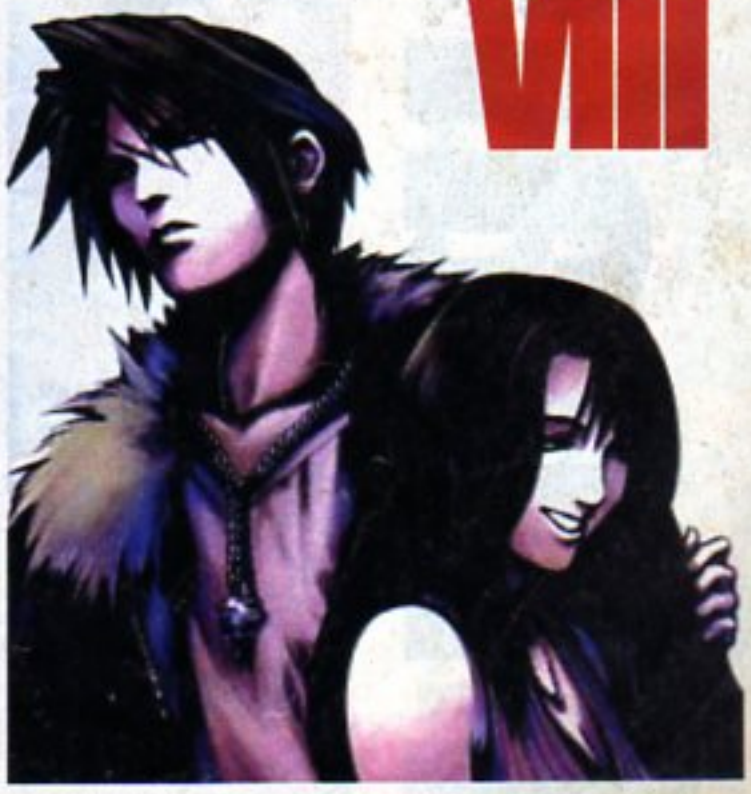
Final Fantasy é o que se pode chamar de um jogo que veio para ficar. Desde sua primeira edição lançada em 1987, para o antigo sistema Nintendo 8-bit, a magia que envolve o game cativou milhares de fãs por todo o mundo. A partir daí, cada continuação tem sido um sucesso maior que o outro. Mas nenhuma surpreendeu tanto quanto Final Fantasy VIII. Neste game, a softhouse Square, produtora responsável pelo jogo, e o diretor e criador, Hironobu Sakaguchi, conseguem criar uma combinação ainda melhor que todas as anteriores: uma trama sensacional, sistemas inovadores, personagens de extremo carisma e, o melhor de tudo, uma empolgante história de amor.

E com certeza não existe um título melhor do que este para ser o tema do primeiro número de uma revista? É o que você, leitor, encontrará nesta edição de estréia da Game Station Especial, uma revista que tem como proposta trazer toda a informacão possível sobre o game abordado, levando o leitor até o final do jogo e desvendando todos os recursos existentes no software.

Mas isto é apenas uma pequena amostra. A partir do próximo mês, estará sendo lançada a Game Station Magazine que, em vez de destroçar um único game, trará tudo o que há de novo e mostrará os bastidores dos jogos, apresentando quem são as pessoas deste meio.

Mas não pense que você está diante de "mais uma revista de games". Estas duas novas publicações são resultado de uma ousada parceria entre duas empresas. De um lado está a J.B.Communiation, uma editora japonesa que além de publicar a revista Made in Japan tem a base de sua redação sediada em Tóquio - sem dúvida nenhuma o principal berço de games do mundo. Do outro lado está a Progames, grande conhecedora do mercado brasileiro de video-game porque, além de ter uma rede de lojas especializadas e possuir uma larga experiênca em produzir revistas de game, conta com uma equipe de profissionais que testam todos os jogos muito antes deles serem lançados no Brasil.

Quem ganha é você, leitor, que mensalmente receberá uma revista que estabelecerá um novo padrão estético e editorial.



Os editores

VIII Final Fantasy

Índice Índice Índice Índice Índice Índice Índice

Capítulo I: SeeD ..... pág. 20

A) Garden de Balamb ..... pág. 20
B) Região de Balamb ..... pág. 22
C) Fire Cavern ..... pág. 22
D) Garden: Sumário da missão de Dollet ..... pág. 23
E) Cidade de Balamb ..... pág. 23
F) Veículo Aquático ..... pág. 23
G) Dollet ..... pág. 23
H) Explorando a cidade de Balamb ..... pág. 25
I) Cerimônia de inauguração na Garden de Balamb ..... pág. 26
J) Garden de BalambL Training Center ..... pág. 27
K) Garden: Sumário da missão de Timber ..... pág. 28
L) Garden de Balamb: Estação de Trem ..... pág. 29
M) Primeira Seqüência de Laguna: Easterna Forest e Deling City . pág. 29
N) Nos trilhos de Timber: Operação Seqüestro ..... pág. 30
O) Timber: Seqüestro na estação de Televisão ..... pág. 31
P) Dollet e Timber Revisitadas - opcional ..... pág. 33
Q) Região de Timber: Obel Lake e Roshfall Forest - opcional ... pág. 33
R) Estação East Academy e Eastern Forest ..... pág. 33
S) Segunda Seqüência de Laguna: Centra Excavation Site ..... pág. 34

Capítulo II: Assassinato ..... pág. 35

A) Região da Garden de Galbadia: Monterosa Plateau - opcional pág. 35
C) Garden de Galbadia ..... pág. 35
D) Galbadia: Deling City ..... pág. 36
E) Região de Galbadia: Gotland Peninsula ..... pág. 36
F) Tomb of Unknown King ..... pág. 36
G) Região de Galbadia Revisitada ..... pág. 37
H) Deling City Revisitada: Prelúdio da Para de Edea ..... pág. 37
I) A Parada Começa ..... pág. 38

Capítulo III: Feiticeira Edea ..... pág. 39

A) Terceira Seqüência de Laguna: Winhill ..... pág. 39
B) D-District Prison ..... pág. 40
C) Deserto de Galbadia ..... pág. 41
D) Base de Mísseis ..... pág. 41
E) Conflito na Garden de Balamb ..... pág. 42
F) Garden de Balamb Móvel ..... pág. 43
G) Fisherman's Horizon (FH) ..... pág. 44
H) Garden de Balamb: Festival da Garden ..... pág. 44
I) Timber Revisitada 2 ..... pág. 45
J) Winhill Revisitada ..... pág. 45
K) Cidade de Balamb Sob Vigia ..... pág. 46
L) Winter Island: Shumi Village - opcional ..... pág. 47
M) Região de Centra Ruins - opcional ..... pág. 47
N) Kashkabald Desert - opcional ..... pág. 48
O) Garden de Trabia ..... pág. 48
P) Região de Trabia - opcional ..... pág. 49
Q) Shumi Village Revisitada - opcional ..... pág. 49
R) Eventos Mistos: Parte 1 - opcional ..... pág. 49
S) Região de Centra: Cape of Good Hope ..... pág. 50
T) Invasão: Garden de Balamb ..... pág. 50
U) Invasão: Garden de Glabadia ..... pág. 51

Índice Índice Índice Índice Índice

Capítulo IV:
Esthar ..... pág. 54
A) Garden de Balamb: Enfermaria ..... pág. 54
B) O Orfanato de Edea ..... pág. 54
C) Quarta Seqüência de Laguna: Trabia Canyon ..... pág. 55
D) Transição: Garden de Balamb e Orfanato de Edea ..... pág. 55
E) Encontrando a White SeeD: Região de Centra ..... pág. 56
F) Centra Ruins Revisitada - opcional ..... pág. 56
G) Chocobo Forests - opcional ..... pág. 57
H) CC Group - opcional ..... pág. 58
I) Eventos Mistos: Parte 2 - opcional ..... pág. 58
J) Ponte de FH ..... pág. 58
K) Região de Esthar ..... pág. 58
L) Great Salt Lake ..... pág. 58
M) Seqüência de Laguna: Laboratório de Lunatica Pandora ..... pág. 59
N) Cidade de Esthar ..... pág. 59
O) Região de Esthar - opcional ..... pág. 60
P) Tears' Point - opcional ..... pág. 60
Q) Lunar Gate ..... pág. 60
R) Invasão de Lunatic Pandora: Cidade de Esthar ..... pág. 60
S) Lunatic Pandora ..... pág. 61

Capítulo V:
Amantes ..... pág. 62
A) Lunar Base ..... pág. 62
B) Ragnarok ..... pág. 63
C) Sorceress Memorial ..... pág. 64
D) Cactuar Desert - opcional ..... pág. 65
E) Deep Sea Research Center: Parte 1 ..... pág. 65
F) Deep Sea Research Center: Parte 2 ..... pág. 66
G) Shumi Village Revisitada - opcional ..... pág. 67
H) Contatos Imediatos - opcional ..... pág. 67
I) Island Closest To Hell / Heaven - opcional ..... pág. 68
J) Região deTimber: Busca do Obel Lake ..... pág. 68
K) Outros Eventos Paralelos - opcional ..... pág. 69
L) Orfanato de Edea Revisitado ..... pág. 69
M) Presidente de Esthar: Cidade de Esthar ..... pág. 69
N) Eventos Mistos Parte 3 - opcional ..... pág. 71
O) Reentrando Na Lunatic Pandora ..... pág. 73
P) Lunatic Pandora: Final ..... pág. 73

Capítulo VI:
Compressão do Tempo ..... pág. 75
A) Lunatic Pandora Final: Continuação ..... pág. 75
B) Sala do Princípio ..... pág. 76
C) Casa de Edea ..... pág. 76
D) Mapa do Mundo com o Tempo Compresso - opcional ..... pág. 77
E) Ragnarok Revisitada - opcional ..... pág. 77
F) Castelo de Ultimecia ..... pág. 78
G) Castelo de Ultimecia: Master Room ..... pág. 87

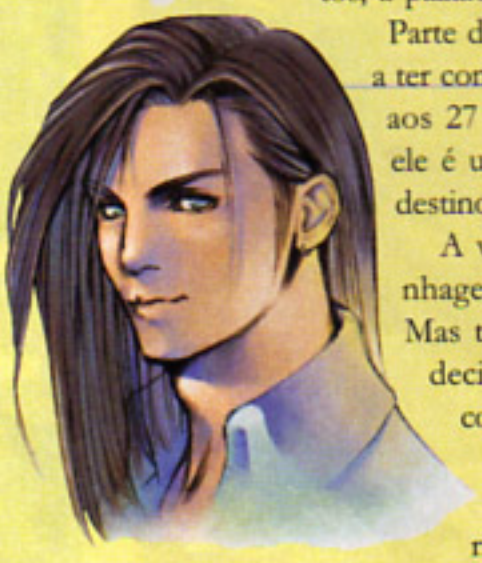
História

Um game com muito romance e ação

Final Fantasy VIII

A nação de Gabaldia declara guerra ao resto do mundo. Na escola onde se formam os principais soldados, Balamb Garden, está o jovem Squall Leonhart, 17 anos, o herói do game. Aluno aplicado, ele está na SeeD, a divisão de elite do colégio.

Num baile de recrutas da SeeD, Squall conhece a bela e misteriosa Rinoa Heartilly, 17 anos, que consegue chamar a atenção da cúpula da SeeD. Com isso, ela é contratada para uma missão especial em dupla com Squall. Está formado o par romântico do game. Mais tarde, ele descobre que ela é a líder do grupo de resistência Forest Owl, organização independente que luta pela independência da cidade de Timber. Após muitos desentendimentos, a paixão predomina entre os dois...



Parte do mistério do game fica por conta das visões que Squall passa a ter com um soldado boa-praça da Gabaldia, Laguna Loire. Laguna, aos 27 anos, é o veterano da trama. Originário de Gabaldia, ele é um soldado que sonha em se tornar jornalista, mas o destino o leva a rumos maiores...

A vilã da história é a feiticeira Edea. Nascida de uma linhagem de feiticeiras, ela é fria, contraditória e solitária. Mas tem como grande trunfo o fato e influir em todas as decisões do presidente da nação tirana. Além disso, ela conta com a ajuda de Seifer Almasy, seu cavaleiro. Aos 18 anos e apesar de ser um guerreiro talentoso, ele jamais alcançou um posto na SeeD, invejando Squall pelo feito. A rivalidade que nutre pelo herói alimenta sua necessidade de ser sempre o melhor, mesmo a altos custos: ele é apontado como o autor da cicatriz que Squall tem no rosto (aliás, o próprio Seifer recebeu uma marca semelhante durante o ato).

Para saber como se desenrola esta história, é preciso que você consiga restabelecer a paz no mundo. Um resultado que dependerá do sucesso de Squall e Rinoa no combate à bruxa Edea.

Introdução

As Gardens

Escolas privadas espalhadas pelo mundo, as Gardens são as responsáveis por treinar os soldados. Com três sedes diferentes, a maior delas fica em Galbadia. A intermediária está em Balamb e a menor em Trabia. Apesar de compartilharem normas e regras, funcionam como instituições independentes, cada uma com suas próprias políticas e hierarquias. Não afiliadas a nenhuma organização governamental ou militar, elas prestam serviços às nações ou grupos particulares que contratam seus serviços.

Os Alunos

Os novos alunos das Gardens entram na escola com seis anos e ficam na instituição até completarem dezenove anos. Nesse período, eles podem estudar como residentes, ficando em tempo integral, ou então ir e voltar para o colégio todos os dias.

A SeeD

A SeeD é formada pela elite dos alunos das Gardens. Para ingressar nesta categoria, eles precisam estar adaptados a condições adversas, tendo habilidades militares muito acima dos diplomados comuns da Garden. Os membros da SeeD não são enviados como soldados a exércitos estrangeiros, como os alunos comuns, mas tornam-se empregados das Gardens, com salários pagos de acordo com seus conhecimentos, habilidades e desempenho. Os cadetes da SeeD são contratados por terceiros. De acordo com a requisição do contratante, eles recebem as mais diferentes tarefas: participar em atividades militares, impedir golpes de Estado e até proteger políticos ou pessoas importantes.

O Treinamento

Durante o período de permanência nas Gardens, os alunos passam por um duro treinamento. Além da parte intelectual, em que aprendem conhecimentos lógicos e gerais, eles aprendem a viver em comunidade. Mas o destaque fica por conta do aprendizado das técnicas e habilidades militares. Para desenvolver a capacidade de combate dos alunos, muito treinamento físico é necessário. A avaliação dos alunos inclui dois tipos de testes: exames teóricos e práticos, que podem incluir situações reais de combate para verificar as habilidades de cada aluno nos campos de batalha. Ao terminar o curso, os estudantes são encaminhados para exércitos estrangeiros, que pagam para as Gardens pelo fornecimento da mão-de-obra. Nos exécitos, os ex-alunos podem até adquirir um alto posto, mas nunca com autonomia para designar as próprias funções. Quem não quiser,pode optar por um outro caminho. Opcionalmente, o aluno pode ainda submeter-se a testes de extrema periculosidade, verdadeiras provas de fogo que exigem grande perícia, experiência, habilidade e conhecimentos. Os estudantes que seguirem esse caminho e concluírem o teste com sucesso, ingressam para a SeeD, a graduação máxima da Garden.

Personagens

Squall Leonhart

Idade: 17 anos
Sexo: Masculino
Altura: 1,77 m
Tipo Sanguíneo: AB
Data de Nascimento: 23 de agosto
Arma: Gunblade

Personagem principal de FFVIII, Squall é um jovem frio e de poucas palavras. Estudante residente da Garden de Balamb, ele é uma pessoa introvertida, que pouco se importa com seus companheiros. Squall apenas se preocupa em cumprir as tarefas que lhe são passadas. Em combate, ele é mestre na arte da Gunblade, uma peculiar arma que combina revólver e espada. Este tipo de arte é de domínio tão raro que o outro único usuário de Gunblade em toda a Garden de Balamb é seu rival Seifer. Squall tem como hábito analisar a maneira de agir e pensar das outras pessoas. Por outro lado, poucos conseguem entendê-lo. Na verdade, poucos querem efetivamente conhecê-lo.

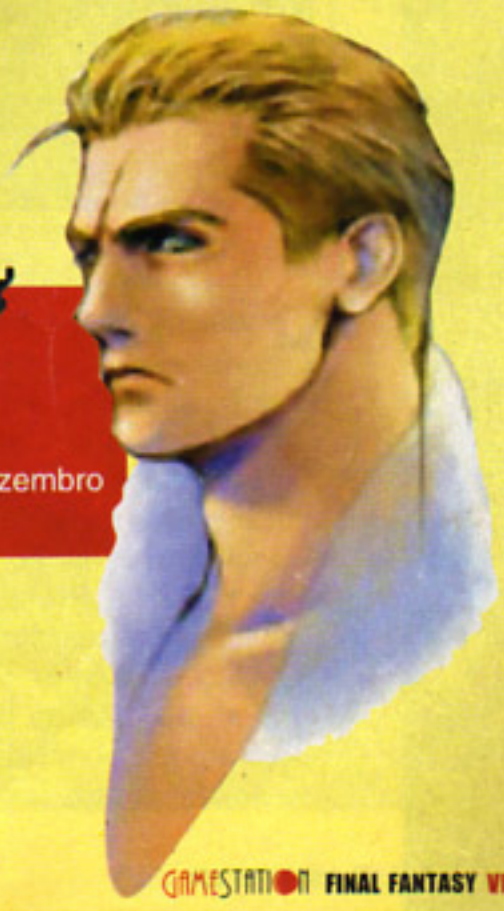
LIMIT	ARMA REQUERIDA
Rough Divide	Revolver
Fated Circle	Shear Trigger
Blasting Zone	Flame Saber a Punishment
End of Heart	Lionheart

NOME DA ARMA	CUSTO	REQUERIMENTOS	
Revolver	100	2 M-Stone Piece	2 Screw
Shear Trigger	200	1 Steel Pipe	4 Screw
Cutting Sword	400	1 Mesmerize Blade	8 Screw
Flame Saber	600	1 Betrayor Sword	4 Screw
		1 Turtle Shell	
Twin Lance	800	1 Dino Bone	12 Screw
		1 Red Fang	
Punishment	1000	1 Chef's Knife	1 T. Shell
		2 Star Fragment	8 Screw
Lion Heart	2000	1 Adamantine	12 P. Ammo
		4 Dragon Fang	

Seifer Almasy

Idade: 18 anos
Sexo: Masculino
Altura: 1,88 m
Tipo Sanguíneo: O
Data de Nascimento: 22 de dezembro
Arma: Gunblade

Seifer é dotado de habilidades inatas de luta. Mas sua sede de vitória, impaciência e espírito de competição fazem dele um aluno problemático da Garden de Balamb, onde ganhou a reputação de uma pessoa exibida e esnobe. Seifer sempre trata os outros com indiferença e superioridade. Além disso, não é de fazer amigos. Apesar de já ter realizado muitas vezes o teste para ingressão na SeeD, Seifer sempre foi reprovado por indisciplina ou por ter atitudes egoístas. Juntamente com seus dois companheiros, Fujin e Raijin, ele faz parte do Comitê Disciplinar da Garden. Guerreiro muito habilidoso, ele é a única pessoa, além de Squall, a conseguir usar uma Gunblade. Não é o único ponto que aproxima os dois. Fora a habilidade com a arma, os dois alimentam um ódio e rivalidade mútuos. Seifer diz ter um sonho secreto, que um dia se concretizará...



Personagens

Rinoa Heartilly

Idade: 17 anos
Sexo: Feminino
Altura: 1,63 m
Tipo Sanguíneo: Desconhecido
Data de Nascimento: 3 e março
Arma: Blaster Edge

Rinoa é a líder do grupo rebelde Forest Owls de Timber, que luta pela independência de seu território contra o Presidente de Galbadia, Vinzer Deling. As maneiras de dominação e tirania deste cruel ditador causou grande sofrimento à sua terra natal no passado. Rinoa é muito sentimental, gentil e alegre, sempre incentivando seus amigos com seu jeito angelical. Bastante impulsiva, ela tem uma personalidade forte e sempre fala o que pensa. Seu melhor amigo é seu cão, Angelo (ou Saint Angelo di Roma), que, apesar do nome, é uma cadela. Muito fiel, seu "amigo" ajuda-a nas batalhas sempre que necessário.

Os Limits de Rinoa

Os principais Limits de Rinoa envolvem o cachorro Angelo

Automáticos:

Angelo Rush - Ataque Inicial
Descrição: É igual a habilidade de counter de Rinoa, só Angelo ataca com o seu próprio counter.

Angelo Recover - Pet Pal Vol.5
Descrição: É igual a habilidade de counter com Potion de Rinoa, só Angelo vem curar Rinoa em um efeito randômico.

Angelo Reverse- Pet Pal Vol.4
Descrição: Angelo vem e reanima um membro do grupo atordoado ou morto.

Angelo Search - Pet Pal Vol.2
Descrição: É igual a habilidade de procurar por itens em batalha de Rinoa, só que Angelo vem procura um item e o entrega a Rinoa.

Comando Combine:

Angelo Cannon - Ataque Inicial.
Descrição: Rinoa assobiará para Angelo, e então Angelo saltará para o braço de Rinoa e ela usa Angelo como um estilingue.

Angelo Strike - Pet Pal Vol.1
Descrição: Rinoa acenam as suas mãos para que então Angelo venha agarre o monstro e de um salto com um giro de 360° no ar e cai com o primeiro monstro.

Invincible Moon - Pet Pal Vol.3
Descrição: Angelo vem e pula, depois que ele fizer isto todos os seus personagens ganham o status de invencibilidade por um curto período de tempo.

Wishing Star - Pet Pal Vol.6
Descrição: Angelo e Rinoa correm juntos e realizam de 10 a 20 ataques em um alvo.

NOME DA ARMA	CUSTO	REQUERIMENTOS	
Pin Wheel	100	3 M-Stone Piece	
Valkyrie	200	1 Shear Feather	1 Magic Stone
Rising Sun	400	1 Saw Blade	8 Screw
Cardinal	600	1 Cockatrice Pinion	1 Sharp Spike
		1 Mesmerize Blade	
Shooting Star	1000	2 Windmill	1 Regen Ring
		1 Force Armlet	2 Energy Crystal

Apenas Rinoa

Angel Wing - Como um anjo voando, ela lança uma magia. A vantagem é que, como o lançamento da magia que é aleatório, não é preciso gastar o tipo de magia que ela lançou.No entanto, você não poderá controlar Rinoa depois de ativar este Limit Break.

Edea

Sexo: Feminino
Arma: Feitiçaria

Pouco se sabe sobre Edea, a não ser que ela herdou poderes mágicos em algum momento de sua vida. Ela surge como a feiticeira do tempo atual, uma raça que havia sido esquecida há muito pelos seres humanos. Edea parece fazer uma aliança com o Presidente Vinzer Deling da nação de Galbadia, para realizar o papel de embaixatriz e realizar as negociações com as outras nações. Suas verdadeiras intenções, por trás do plano de dominação do mundo, porém, são desconhecidas. Mas é improvável que seus planos sejam de paz, como tenta mostrar o tirano Deling.

Quistis Trepe

Idade: 18 anos
Sexo: Feminino
Altura: 1,72 m
Tipo Sanguíneo: A
Data de Nascimento: 4 de outubro
Arma: Chicote

Órfã desde os 5 anos, Quistis entrou na Garden com 10 anos, treinando duramente desde então. Ao completar 15 anos, ela se tornou membro das forças especiais SeeD, por seu excelente desempenho. Dois anos depois, Quistis tornou-se a mais jovem instrutora da Garden de Balamb, passando com carinho seus ensinamentos aos alunos. Sempre atenciosa e paciente na sua função de instrutora, ela dá atenção a todos. Os alunos, claro, a adoram. Chegou até a ser criado um fã clube conhecido como "Trepies". Por outro lado, os monitores da Garden acham Quistis uma instrutora pouco rigorosa. Quando o conflito se faz necessário, ela usa seu chicote; mas seu verdadeiro poder está no conhecimento das técnicas dos inimigos, as quais ela utiliza com sua Blue Magic.

NOME DA ARMA	CUSTO	REQUERIMENTOS	
Chain Whip	100	2 M-Stone Piece	1 Spider Web
Slaying Tail	200	2 Magic Stone	1 Sharp Tail
Red Scorpion	400	2 Ochu Tentacle	2 Dragon Skin
Save The Queen	800	2 Malboro Tentacle	4 Energy Crystal
		4 Sharp Spike	

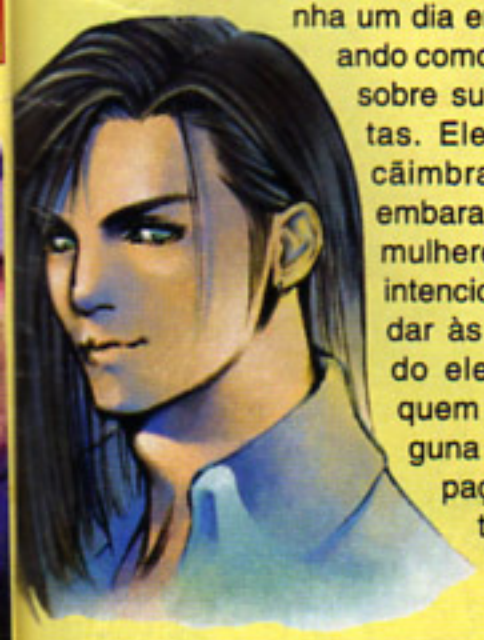
QUISTIS' LIMIT BREAK: BLUE MAGIC

PAGINA 01	PAGINA 02	PAGINA 03	PAGINA 04
Laser Eye	Degenerator	Gatling Gun	Homing Laser
Ultra Wave	Aqua Breath	Fire Breath	Mighty Guard
Electrecute	Micro Missile	Bad Breath	Shockwave Pulsar
Lvl?Death	Acid	White Wind	Raybomb

Laguna Loire

Idade: 27 anos
Sexo: Masculino
Altura: 1,81 m
Tipo Sanguíneo: B
Data de Nascimento: 3 de janeiro
Arma: Metralhadora

Laguna é um homem cheio de vida e com um enorme coração. Apesar de atrapalhado, ele é um grande líder que inspira muita lealdade e respeito a todos que o cercam. Soldado do exército de Galbadia, ele serve aos propósitos de sua nação realizando fielmente seus desígnios. Ele tem uma grande dificuldade com mapas e costuma se perder com certa freqüência. Sua arma é uma metralhadora que pode disparar rajadas nos inimigos que ofereçam perigo a ele e seus amigos. A principal razão para ele continuar no exército é o fato de poder visitar os mais variados lugares do mundo em seu serviço. Laguna sonha um dia em se tornar jornalista, enviando como freelancer artigos variados sobre suas explorações para revistas. Ele também é tímido e tem cãimbra na perna em situações embaraçosas, principalmente com mulheres. Laguna é sempre bem intencionado, gentil e procura agradar às pessoas que ama. Quando ele começa a falar, não há quem segure, e geralmente Laguna se empolga, não dando espaço para que os outros falem também. Sempre otimista e alegre, ele é uma pessoa que encanta a todos.



Personagens

Irvine Kinneas

Idade: 17 anos
Sexo: Masculino
Altura: 1,85 m
Tipo Sanguíneo: A
Data de Nascimento: 24 e novembro
Arma: Pistola

Irvine é o tipo de homem adorado pelas mulheres: cavalheiro, atraente, galanteador e com um estilo de vida independente. Estudante da Garden de Galbadia, Irvine se auto-intitulou "Franco Atirador de Elite da Garden". Especialista em armas de fogo, é tido como um dos melhores atiradores do mundo. Com sua maneira especial de cantar as garotas, ele costuma dizer que, como atirador, é um cara solitário e mal compreendido. Suas maneiras gentis e estilo mulherengo serão mesmo de sua personalidade? Ou serão apenas artifícios para encobrir seu receio e constante perda de controle sob as situações de pressão a que ele é exposto por suas habilidades?

NOME DA ARMA	CUSTO	REQUERIMENTOS	
Valiant	100	1 Steel Pipe	4 Screw
Ulysses	200	1 Steel Pipe 1 Bomb Fragment	2 Screw
Bismarck	400	1 Steel Pipe 4 Dynamo Stone	8 Screw
Exeter	800	1 Dino Bone 1 Star Fragment	1 Moon Stone 18 Screw

LIMITS (Ammo / Limit):

Normal Ammo	Normal Shot
Shotgun Ammo	Scattered Shot
Dark Ammo	Dark Shot
Fire Ammo	Fire Shot
Demolition Ammo	Canister Shot
Fast Ammo	Quick Shot
AP Ammo	Armor Shot
Pulse Ammo	Hyper Shot

Raijin

Idade: 18 anos
Sexo: Masculino
Arma: Bastão

Com um jeito de falar cheio de gírias e curiosas expressões (uma linguagem, aliás, nada polida), Raijin é exatamente o oposto de sua irmã Fujin. Apesar de mais velho ele é submisso à Fujin e mantém um grande respeito (ou medo) por ela. Ambos trabalham sob o comando de Seifer no Comitê Disciplinar da Garden de Balamb, e mantém total lealdade e dedicação ao seu líder.

Fujin

Idade: 17 anos
Sexo: Feminino
Arma: Pin Wheel

Recalcada, insensível e pouco expressiva, Fujin exibe um temperamento forte, que a iguala aos homens mais rigorosos. Ela tem o hábito de falar pouco, usando frases curtas mas que dizem todo o necessário. Sua opinião costuma prevalecer em discussões, devido ao seu jeito "delicado" de convencer as pessoas: com uma bela botinada na canela.

Zell Dincht

Idade: 17 anos
Sexo: Masculino
Altura: 1,68 m
Tipo Sanguíneo: B
Data de Nascimento: 17 de março
Arma: Luvas

Zell é um jovem muito vigoroso que espera ser como seu avô, um reconhecido militar. Ele é um mestre nas habilidades de combate mano-a-mano, usando chutes, socos e técnicas de corpo para derrotar seus inimigos. Zell é um estudante da Garden de Balamb desde os 13 anos de idade, mas reside com sua mãe adotiva na cidade de Balamb. As pessoas de sua terra natal o vêem tanto como um herói de quadrinhos ou como um garoto mal-comportado. Ele também tem uma grande paixão pelos cachorros-quentes que são vendidos na lanchonete da Garden. Algumas vezes, Zell é muito imaturo e precipitado, o que geralmente lhe causa problemas e também a seus amigos que estiverem por perto.

NOME DA ARMA	CUSTO	REQUERIMENTOS	
Metal Knuckle	100	1 Fish Fin	4 M-Stone Piece
Maverick	200	1 Dragon Fin	1 Spider Web
Gauntlet	400	1 Dragon Skin	1 Fury Fragment
Ehrgeiz	800	1 Adamantine	4 Dragon Skin
		1 Fury Fragment	

NOME DO LIMIT	COMANDO DA SPECIAL ABILITY	REVISTA NECESSÁRIA
Rush Punch	○ X	Ataque inicial
Booya	→ ←	Ataque inicial
Heel Drop	↑ ↓	Ataque inicial
Mach Kick	← ← ○	Ataque inicial
Dolphin Blow	L1 R1 L1 R1	Combat King 001
Meteor Strike	↓ ○ ↑ ○	Combat King 002
Burning Rave	↓ ↓ ↓ ↓ ○	Ataque inicial
Meteor Barret	↑ X ↓ △ ○	Combat King 003
Different Beat	△ □ X ○ ↑	Combat King 004
My Final Heaven	↑ → ↓ ← △	Combat King 005

Kiros Seagill

Idade: 23 anos
Sexo: Masculino
Altura: 1,91 m
Tipo Sanguíneo: O
Data de Nascimento: 6 de julho
Arma: Katar

Kiros é uma figura incomum, com um senso de se vestir que os outros geralmente não aprovam. Sua pele negra, longas tranças e aparência magra lhe dão uma aparência exótica. Kiros é um dos companheiros de todos os momentos de Laguna, e atualmente serve juntamente com ele ao exército de Galbadia. Sempre leal e respeitoso, Kiros atua como um conselheiro para Laguna, agindo ponderadamente em situações adversas. Ele usa as Katares, lâminas acopladas às mãos, como sua arma para combate, podendo facilmente picar os inimigos com sua técnica especial: o Blood Pain.

Ward Zabac

Idade: 25 anos
Sexo: Masculino
Altura: 2,17 m
Tipo Sanguíneo: A
Data de Nascimento: 25 de fevereiro
Arma: Arpão

Ward é o típico cara sinistro, que causa medo aos mais desavisados. Muito alto, corpulento, de fala grossa, com uma enorme cicatriz no rosto e carregando um enorme arpão, qualquer um o teme só de olhar. Mas como amigo ele é uma pessoa dócil e fiel. Ao lado de Laguna no exército de Galbadia, sua devoção pelos amigos é incondicional. Ward não hesita em defender seus companheiros quando surge o perigo, mas tem um terrível medo de altura.

Personagens

Selphie Tilmitt

Idade: 17 anos
Sexo: Feminino
Altura: 1,57 m
Tipo Sanguíneo: B
Data de Nascimento: 16 de julho
Arma: Nunchaku

Selphie cresceu e foi treinada na Garden de Trabia, no continente norte, transferida para a Garden de Balamb para realizar o teste de ingressão na SeeD. Selphie é conhecida por ser uma pessoa muito responsável, embora ingênua. Seu jeito infantil lhe rendeu muitos amigos em ambas as Gardens. Selphie usa seu tempo livre para organizar o comitê de festivais da Garden, com uma homepage na rede interna da Garden de Balamb. Em combate, Selphie utiliza seu Nunchaku e possui a técnica particular de utilizar magias que somente ela conhece.

NOME DA ARMA	CUSTO	REQUERIMENTOS	
Flail	100	2 M-Stone Piece	1 Bomb Fragment
Morning Star	200	2 Steel Orb	2 Sharp Spike
Crescent Wish	400	1 Inferno Fang 4 Sharp Spike	1 Life Ring
Strange Vision	1000	1 Adamantine 3 Star Fragment	2 Curse Spike

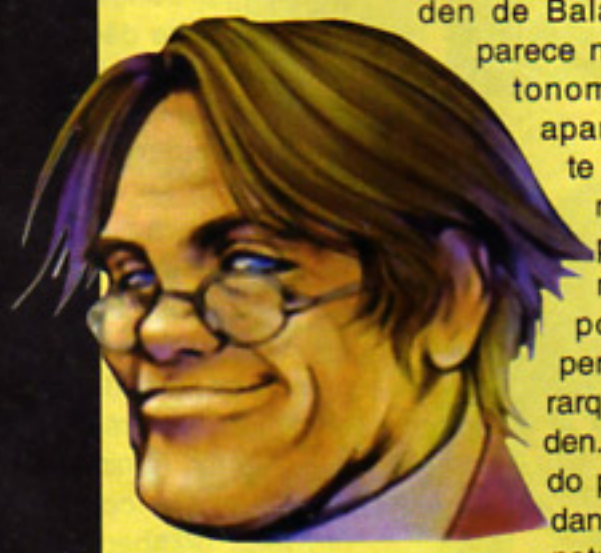
Selphie's Limit break: Slot

Selphie pode lançar uma magia que não existe normalmente, que não pode ser encontrada através de Draw. Aqui vai uma pequena descrição de algumas outras magias que ela poderá utilizar.

Full-Cure - Recupera todo o HP perdido e remove qualquer abnormal status.
Wall - Uma muralha aparecerá e todos os seus personagens ganham Shell e Protect, mas com o status sendo chamado de Wall. Para todos os efeitos os status são de Shell e de Protect.
Rapture - Um par de asas aparecerá em todos os monstros que estão em batalha e os erguerá fazendo que estes saiam da batalha. Alguns monstros são imunes a esta habilidade.
The End - Uma "pequena" prova do poder do Limit Break de Selphie: tente usá-lo em batalhas contra monstros muito poderosos ou contra os Bosses. Mata todos os oponentes (até mesmo chefes) com 100% de acerto.

Cid Kramer

Cid é o fundador da Garden e criador da SeeD, visando criar os melhores soldados do mundo. Atualmente, ele é o diretor da Garden de Balamb, mas parece não ter autonomia total, aparentemente sendo manipulado pelos monitores e por um superior na hierarquia da Garden. Cid é amado pelos estudantes por sua natureza dócil e política estudantil amigável. Ele sempre procura ser atencioso com todos e incentivar o melhor de cada um, tratando cada aluno como um indivíduo. Seu passado guarda mistérios como a verdadeira intenção da criação da Garden e da SeeD...



Ellone

Ellone é uma pequena garotinha que vive na cidade de Winhill. Ela perdeu seus pais muito cedo e foi criada por sua vizinha, Raine, desde então. Como qualquer criança, ela é um tanto levada, e sempre está causando a preocupação para Laguna. Forças superiores parecem ter algum interesse em Ellone, que guarda poderes desconhecidos e perigosos.

Raine

É a proprietária do bar na cidadela de Winhill. Quando Laguna é encontrado ferido por ali, Raine cuida dele e trata de seus ferimentos por seis meses. A partir de então, em gratidão, ele protege a cidade de pequenos monstros. Laguna, Ellone e Raine permanecem juntos como uma família. Ciente de que Laguna é um viajante e por causa de sua timidez, Raine oculta suas afeições por ele.

Como jogar Triple-Triad: the card game

1 Você deverá obter 5 cards pelo menos. Caso consiga mais, melhor. Se você quiser jogar, você terá que antes achar um oponente (que pode ser quase qualquer pessoa no mundo de FF8, até mesmo as menos suspeitas, como a mãe do Zell ou a tia da cantina!), e então pressionar o botão h. Feito isso o jogador irá lhe perguntar se você quer jogar. Escolha YES para poder jogar, ou NO para cancelar e passar batido. Então ele irá perguntar se você gostaria de saber da Card Game Rules (as regras sobre o Triple-Triade vigentes para o jogo, como Plus ou outros), e a Trade Rule (regras de como se negociar as cartas do perdedor, como All). Novamente escolha YES para receber as explicações ou NO para cancelar e começar logo o jogo.

2 O primeiro lugar que você irá poder jogar será em Balamb Garden. Ali, eles normalmente usam as Balamb Rules, que irão permitir a você escolher os cards a serem usados no jogo. Além disso, durante o jogo, ambos vão jogar com suas mãos abertas (regra *Open Hand*, que você irá conferir mais adiante).

3 Depois de todas as regras do local serem explicadas (sim, cada localidade possui as suas próprias regras), você deverá escolher entre cinco dos seus cards para que estes possam ser colocados em jogo. Após ter escolhido seus cards e confirmar a escolha (escolhaYes para confirmar a sua seleção de cards para este jogo. Caso tenha errado na opção, selecione NO e aperte ¶ para voltar e refazer a seleção), o jogo irá fazer uma escolha aleatória de quem irá começar a partida. Depois disso é só jogar!

Seus Cards - Os cards que você poderá utilizar nesta partida.
Cards do oponente - Cards do outro jogador.
1 a 5 - Os cards que ambos os jogadores escolheram para a partida em qualquer ordem.
5 - O número de cards de ambos os jogadores.
Nome do Card - Durante a partida o jogo mostra o nome dos cards na parte inferior da mesa.
De 1 a 9 - É chamada de Battle Area, a mesa de jogo.

4 **OBJETIVO DO CARD GAME:** O objetivo para ambos os jogadores será tentar conseguir deixar o maior número de cards na Battle Arena. Simples? Nem tanto. Vamos detalhar esta parte do jogo, mas antes vamos para mais algumas explicações sobre os cards.

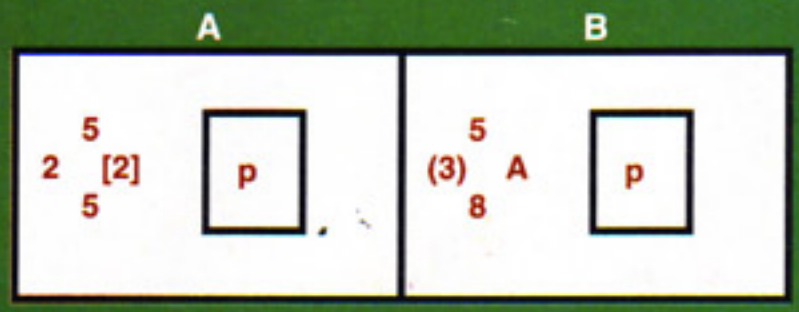
Exemplo de uma "mesa" de Triple-Triade

Sistema básico de jogo

E - Representa o Elemental do card em questão.
Figura - Cada card mostra uma figura que representa um monstro, chefe, etc..
Números - Os números indicam o poder do card (no caso, uma carta 5/2/2/5).

Como ganhar ou perder: as regras básicas

Exemplo:



No exemplo **o card A [2]** tem um número mais baixo do que o **card B (3)**, que é o card vencedor desta rodada do jogo por ter um número maior de que o card **A [2]**.

Os **"( )s"** indicam o Atacante (a carta que acabou de descer e que, mesmo que tenham um número menor que a do defensor, não pode ser virada até que se torne uma defensora), enquanto os **"[ ]s"** apresentam o Defensor (a carta que já estava na mesa).

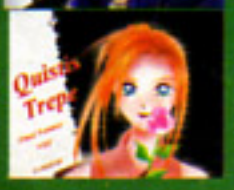
Como jogar Triple-Triad: the card game

As regras do Card Game

1a. Regra: OPEN HAND (Jogo Aberto) - Tanto você quanto seu oponente terão os seus cards à mostra.

1b. Regra: RANDOM (Cards são escolhidas aleatoriamente) - O computador escolhe seus cards e os do oponente aleatoriamente antes do começo de um jogo.

1c. Regra: ELEMENTAL (Uso do sistema de Elemental no jogo) - *Tudo normal, exceto por uma coisa: no Battle Area aparecerão ícones que representam os elementais.* Se um card sem a característica elemental é posto em qualquer símbolo Elemental no Battle Area, ele irá receber uma penalidade de -1 para todos os números naquele Card. O mesmo efeito também se aplica a um card com a característica elemental diferente que seja posto em cima de um símbolo Elemental (uma carta 5/8/8/A sem Elemental sobre um elemental qualquer garante penalidade suficiente para torná-la 4/7/7/9). Mas se um card com a característica Elemental é posto no Battle Area em uma área com um símbolo Elemental igual ao da carta, ela irá receber uma bonificação de +1 para todos os seus valores.

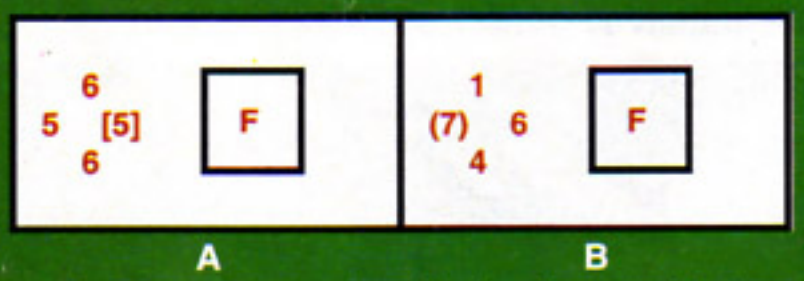


Regra Principal do jogo

Esta regra é feita depois de você ter os seus cinco cards em mãos.

2a. Ataque e defesa

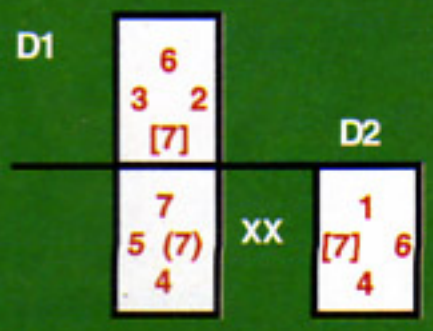
Exemplo:



O card A é o card que está se defendendo. **O card B** é o card que está atacando. A partir do momento em que o card B tem um valor mais alto que o lado defensor (que no caso é o card A e, pela lógica, 5 é mais baixo que 7), o lado defensor que tem um número menor perde este card para a cor do atacante (que pode ser azul ou vermelha). No caso acima, o dono do Card defensor perde a carta e, simultaneamente, perderá 1 ponto para somar 1 ponto aos pontos do atacante. Agora vamos inverter a situação e considere que o card B seja o defensor em uma outra rodada e o card A seja o atacante. Caso o card A seja colocado ao lado do card B, logo iremos perceber que nada vai acontecer por que o card A tem um número 5, mais baixo que 7, portanto não haverá nenhuma mudança de cor em nenhum dos lados(em outras palavras, você não ganha à carta). A cor do card somente irá mudar se o defensor for derrotado pelo card do atacante, mas algumas vezes a mudança ocorre de acordo com a regra que está sendo implantada.

2b. Regra: SAME (Números iguais) - cada extremidade do defensor e do atacante devem ter o mesmo número.

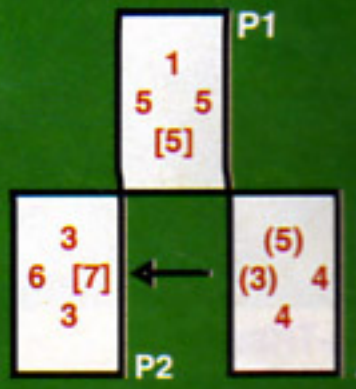
Exemplo:



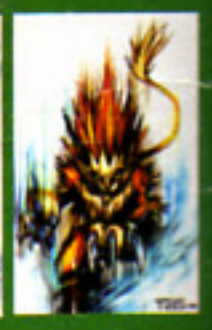
Os cards **D1 (6/3/2/7)** e **D2 (7/5/7/4)** são cards do Defensor e o card **A1 (1/7/6/4)** pertence ao Atacante. Se o card for posto na localização XX ambos os cards **D1** e **D2** irão ser ganhos pelo atacante. Esta jogada sem dúvida nenhuma é um grande lucro para o lado do Atacante, porque ele irá ganhar dois cards e o oponente irá perder dois cards. Esta jogada poderá ser muito valiosa nas estratégias onde o atacante está perdendo de um ou dois cards para o lado defensor.

2c. Rule: PLUS (Regra de Soma de números) - Similar à Regra: SAME, os números da lateral do card do defensor e o da lateral do atacante devem somar um número igual para que a jogada dê certo.

Exemplo:



Os cards **P1 (1/5/5/5)** e **P2 (3/6/7/3)** do defensor irão perder a jogada contra o card do atacante, favorecendo o lado do atacante. O que aconteceu no exemplo acima foi apenas um fator primário da matemática, a soma. Não entendeu? É o seguinte: no card P1 o número encontrado na parte inferior do card era o número "5", enquanto na lateral direita do card P2 o número era o "7", e o card A1 do atacante tinha o número "5" em sua parte superior e o número "3" em sua lateral esquerda. É aí que entra a mágica: os números 5/5 e 7/3, quando somados, formam o número "10"! Bingo, os cards P1 e P2 são agora do atacante. Viu como foi bom você ter ido à escola como a sua mãe pedia?

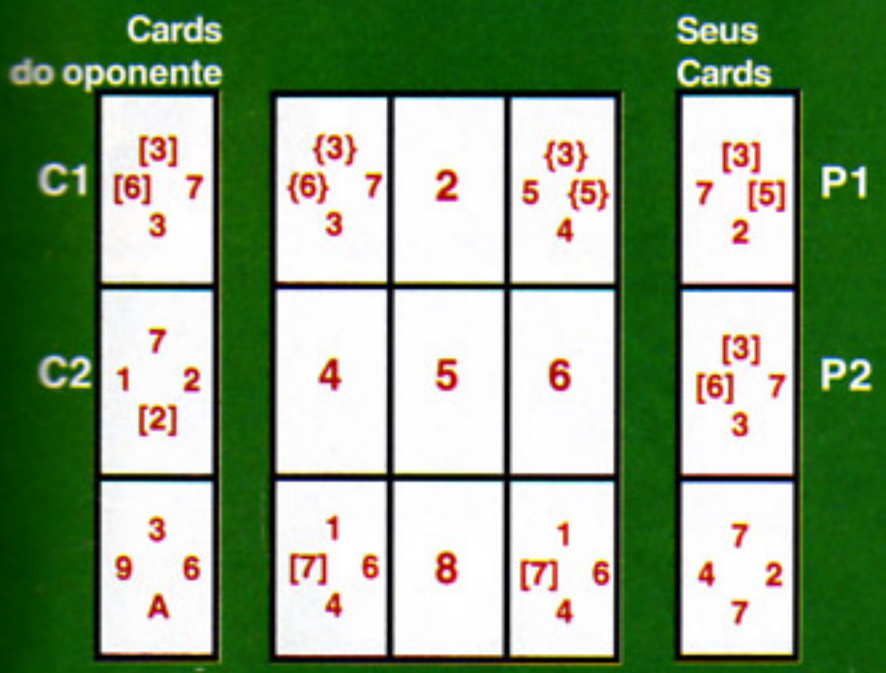


2d. Regra: WALL - Todos os números de um dos lados do Battle Area têm que ser iguais.

Exemplo:

{ }s - São os números que estão em um dos lados das paredes que possuem o mesmo número.

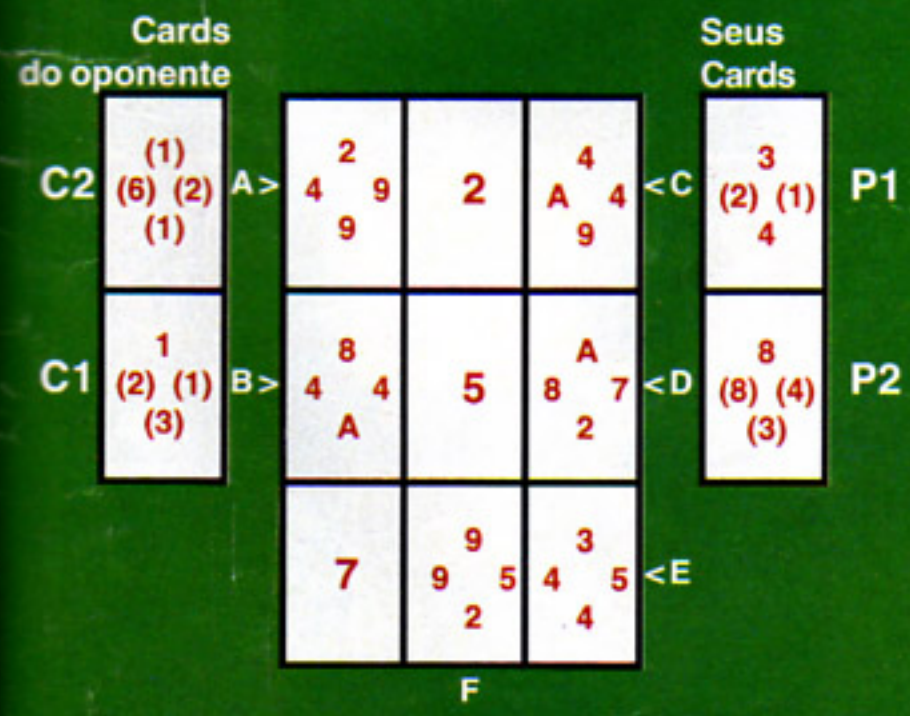
[ ]s - São os números dos cards de um atacante que podem ser colocados nas laterais que o número corresponde.



Exemplo do que foi mostrado acima:
Se ambos os cards, **C1 (3/6/7/3)** ou **P1 (3/7/5/2)**, forem postos no espaço 2 do Battle Area, ambos os cards que já estão no Battle Area mudam de cor (três cards ao mesmo tempo!), oferecendo mais pontos ao atacante. Se o card de Edea ou qualquer outro card que tenha o número da parte superior em "A" é posto em no

espaço 2 e todos os cards serão mudados não importando se os cards ao lado tenham um alto número, ou mesmo que este seja outro "A". Esta regra também é anti-números altos.

2e. Regra: SAME/ SAME/ PLUS- "A Regra Combo"
Esta regra é a combinação das regras SAME e PLUS. Mas desta vez a regra é contínua e muito poderosa para derrotar cards de alto valor.



Exemplo:
Agora como exemplo, se o card aparentemente fraco **C1 (1/2/1/3)** é posto no espaço 7 do Batttle Area, todos os cards poderosos **B (8/4/4/A), F (9/9/5/2), E (3/4/5/4), D (A/8/7/2)** e **C (4/A/4/9)** serão virados mudando para a cor do atacante. Esta ação é simultânea: depois que C1 atacar B e F, F que está embaixo do espaço de número 5 é maior que o card E que está no canto inferior direito (espaço de número 9) pois o seu número 4 que está situado na parte direita do card é maior que o número 3 do card E. Quando o card E for virado, ele irá fazer com que o card D que possui o número 2 em sua parte inferior seja virado também pois o seu 3 é maior que o 2. E então, por último, o card D irá fazer a mesma coisa com o card C, já que o número que se encontra na parte superior de D é A e que é maior que o número do card C (9). Este efeito também poderia ser chamado de reação em cadeia, já que um card vira o outro em uma ordem seguida.

3- End Game Rule (Quando o jogo acaba...): - Estas regras acontecem logo após o ganhador da partida ser anunciado e, como o próprio nome já diz , ela acaba com o jogo. Isso não impede, contudo, que você jogue novamente com o oponente depois .

3a. Regra: SUDDEN DEATH (Morte-Subita)- O jogo irá continuar se o jogo der empate (como o "velha" do Jogo da Velha), embaralhando as cartas novamente e jogando até que um jogador saia vencedor.

3b. Trade Rule (Regra de negociação): Esta regra determina as cartas ganhas de seu oponente caso você tenha saído vencedor. O mesmo vale para o seu oponente.

ONE: O vencedor seleciona um card do oponente derrotado. É a regra mais comum.

DIRECT: O vencedor ganha o card do oponente derrotado, mas de uma maneira diferente, pois o perdedor também ganha um card, que ocorre em algo parecido com uma troca que pode ser 1x1, 2x1 3x1 ou 1x2. Essa troca varia conforme a situação. Por alguma outra razão, se o jogo é empatado com você derrotando dois cards de seu oponente e o oponente também derrotando igualmente dois cards seus, ambos os cards, seus e do oponente, são trocados sem a Regra de Morte Súbita.

DIFF: O vencedor recebe os cards do perdedor de acordo com a sua pontuação:

Vitória	Derrota	Escolha dos cards
7	3 = 2	vencedor escolhe 2 cards
6	4 = 1	vencedor escolhe 1 card
9	1 = 4	vencedor escolhe 4 cards
8	2 = 3	vencedor escolhe 3 cards

ALL: O vencedor recebe todos os cards do oponente derrotado. Legal quando você é o vencedor...

Depois das regras gerais do jogo, ainda faltam algumas outras que permitem "alterar" regras de alguns lugares.

4. Abolished (Regra de abolição): - O jogador poderá remover a regra atual de uma certa região.

SeeD

Objetivos

Capítulo 1: *SeeD*
a) Garden de Balamb
b) Região de Balamb
c) Fire Cavern
d) **Garden:** Sumário da Missão de Dollet
e) Cidade de Balamb
f) Veículo Aquático
g) Dollet
h) Explorando a Cidade de Balamb
i) Cerimônia de Inauguração na Garden de Balamb
j) **Garden de Balamb:** Training Center
k) **Garden:** Sumário da Missão em Timber
l) **Cidade de Balamb:** Estação de Trem
m) **Primeira Seqüência de Laguna:** Eastern Forest e Deling City
n) **Nos Trilhos de Timber:** Operação Seqüestro
o) **Timber:** Seqüestro na Estação de Televisão
p) Dollet e Timber Revisitadas (opcional)
q) **Região de Timber:** Obel Lake e Roshfall Forest (opcional)
r) Estação East Academy e Eastern Forest
s) **Segunda Seqüência de Laguna:** Centra Excavation Site

Informação

Inimigos:
Grat, T-Rexaur, Bite Bug, Glacial Eyes, Caterchipillat, Fasticalon-F, Bomb, Red Bat, Buel, Ifrit, Galbadian Soldier, Anacondaur, Geezard, Elite Soldier, Biggs, Wedge, Elvoret, X-ATM092, Granaldo, Raldo, Diablos, Fungar, Fake President, Gerogero, Thrustaevis, Wendigo, Anacondaur, Cockatrice, Ochu, Esthar Soldier, Gesper, Elastoid

Draw Points:
Cure, Esuna, Blizzard, Fire, Blind, Thunder, Water, Blizzaga, Scan, Silence, Sleep, Confuse

GFs:
Quezaçotl, Shiva, Ifrit, Siren, Diablos

Revistas:
Occult Fan I, Weapons Mon Mar, Timber Maniacs 1, Weapons Mon Apr, Pet Pals Vol.1, Pet Pals Vol.2, Pet Pals Vol.3, Pet Pals Vol.4, Girl Next Door, Timber Maniacs 2, Timber Maniacs 3, Timber Maniacs 4, Timber Maniacs 5, Occult Fan II

Cartas raras:
Quistis, MiniMog, Ifrit, Zell, Seifer, Diablos, Angelo, Siren

Blue Magic:
Ultra Waves, Electrocute, Degenerator

Capítulo I:

GARDEN DE BALAMB (A)

Inimigos:
- Grat
- T-Rexaur (Training Center)

Draw Points:
- Cure (portão frontal)
- Esuna (biblioteca)
- Blizzard (Training Center)

GFs:
- Quezacotl, Shiva (Painel do assento de Squall)

Revistas:
- Occult Fan I (numa prateleira da biblioteca)

Cartas raras:
- Quistis (com os Trepe Groupies 1, 2 e 3 na lanchonete e sala de aula)
- MiniMog (com o garoto correndo no saguão principal)

Final Fantasy VIII começa com uma belíssima seqüência em computaçao gráfica, que tem uma função muito maior do que apenas apresentar o começo do jogo. Isso só será entendido com o desenrolar da história, especialmente no desfecho da aventura. Toda a seqüência é acompanhada de uma música em latim (veja abaixo), com um significado profundo dentro do enredo.

A TRILHA DA APRESENTAÇÃO

LIBERI FATALI

Fithos lusec wecos vinosec
Excitate vos e somno, liberi mei.
Cunae sunt non.
Excitate vos e somno, liberi fatali.
Somnus est non.

Surgite!
Invenite!
Veni hortus veritatis.

Ardente veritate
Urite mala mundi.
Ardente veritate
Incendite tenebras mundi.

Valete, liberi,
Diebus fatalibus.

CRIANÇA DESTINADA (TRAD.)

Desperte de teu sono, minha criança.
Os anos da infância se foram.
Desperte de teu sono, criança destinada.
O sono acabou.

Levante!
Procure!
Vá para o verdadeiro jardim,
O jardim da verdade vernal.

Verdade ardente
Queime o mundo do mal.
Verdade ardente
Incendeie o mundo da escuridão.

Adeus, criança,
O dia morreu.

Em um belo jardim, repleto de flores, uma linda garota aparece com ares misteriosos. Cara de apaixonada, ela parece esperar por alguém. Um alguém muito especial... Uma pessoa pela qual ela guarda um sentimento que só aumenta com o passar do tempo. Infelizmente, o destino teima em conduzir o casal a rumos que ela não consegue entender. Mas seu coração fala mais alto:

"*— Eu estarei aqui...*
— Por quê...?
— Eu estarei "esperando"... Aqui...
— Para que?
— Eu estarei esperando... Por você... Então...
Se você vier aqui
Você me encontrará
Eu prometo."

A Luta

Dois homens se digladiam com violência em algo que deveria ser apenas um treino. Mas para eles dois esta é mais uma oportunidade para tentar provar quem é o melhor. Seifer e Squall, dois jovens alunos da Garden de Balamb, empunham suas Gunblades e se atacam mutuamente, com ódio no olhar. Quebrando as regras de treinamento, Seifer, inconsequentemente, utiliza uma magia para atingir seu rival, que fica atordoado. Aproveitando-se da condição de Squall, Seifer covardemente desfere um golpe contra sua face, que é cortada ao toque da lâmina. Ele ainda puxa o gatilho, agravando o ferimento. Squall sente o ódio tomar conta de seu corpo e, então, revida o ataque, causando também um ferimento no rosto de Seifer. A partir daí, ambos carregam uma cicatriz que parece selar um destino que os unirá para sempre.

Na enfermaria

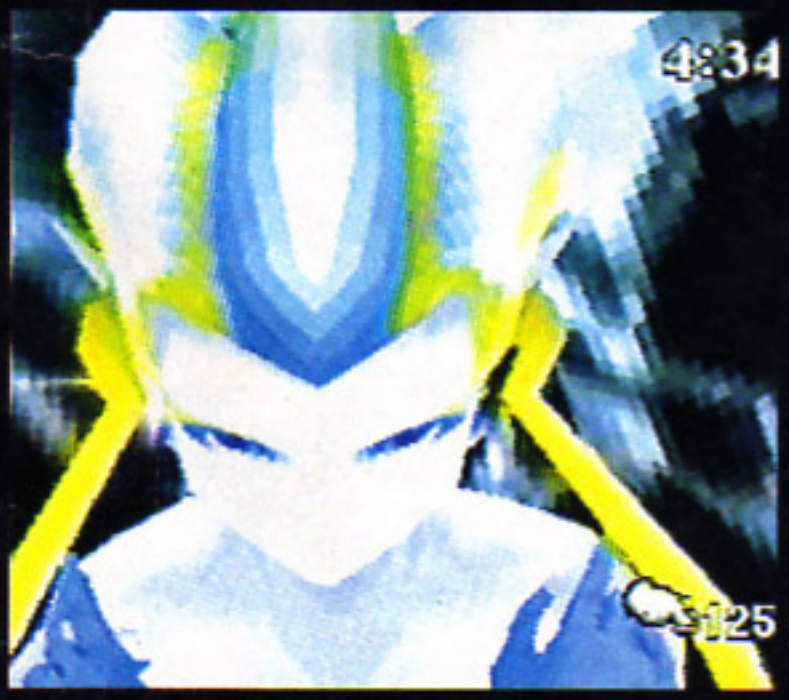
Squall desperta numa maca, na enfermaria da Garden, sob os cuidados da gentil Dra. Kadowaki, que pergunta como ele se sente ("*Ok, eu acho.*" / "*Minha testa dói.*"). Escolha qualquer das opções e dê um nome para o seu personagem principal. Aqui nós chamaremos de Squall mesmo. A doutora, então, solicitará a presença da instrutora responsável por Squall, Quistis Trepe. Enquanto isso, uma garota aparece na janela e observa Squall, mas parte em seguida. A professora chega para levar seu aluno, já recuperado do ferimento. Depois de dar uma bronca nele por causa da briga, ela o leva para a classe, lembrando que o exame para ingressão na SeeD será nesse dia. No final da aula, Quistis avisa Squall de que ele deve concluir o teste preparatório, na Fire Cavern, e que ela o acompanhará. Porém, antes de partir, dizendo que deve encontrá-la no portão de entrada da Garden, Quistis recomenda que você examine o Painel de Estudo no assento de Squall. Lá estão as seguintes opções:

1. Tutorial (Novo!)
2. The Basics
3. About Garden
4. A message from Garden
5. Garden Square
6. The School Festival Committee (ainda não disponível).

Se você quiser saber mais sobre a Garden e suas normas, é recomendável ler todos os tópicos. Quando você visitar o Tutorial pela primeira vez, Squall receberá 2 GFs: Shiva e Quezacotl.

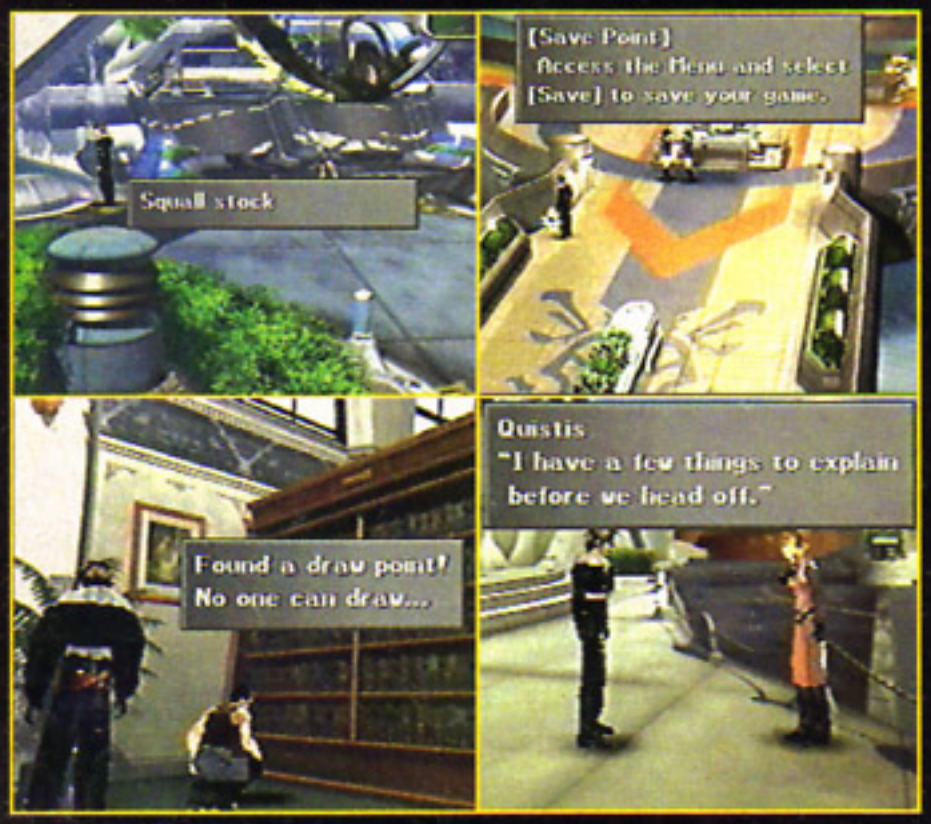
Conseguindo GFs

O GF Quezacotl oferece 2 habilidades sem igual: o comando "Card" e a habilidade de menu "Card Mod". Procure aprender estas duas o quanto antes, pois elas serão extremamente úteis se você quiser obter sucesso no jogo. O comando Card serve para transformar um inimigo em carta na batalha, tendo uma chance muito maior de acerto em um inimigo debilitado (com pouco HP ou sob diversos status). Algumas vezes, um inimigo simples pode gerar um tipo de carta mais rara, o que acontece com pouca freqüência. Já o Card Mod pode transformar cartas em itens (o que é bem útil, já que certas cartas podem gerar uma porção de itens difíceis de se obter). Quezacotl ainda possui a habilidade de menu "Mid Mag-RF" (disponível depois de aprender a "T Mag-RF"), possibilitando que você adquira magias de nível médio como Cura e Blizzara (trocando 5 magias de nível baixo, Cure e Blizzard, no caso, por 1 de nível médio) no início do jogo. Inicialmente, aprenda a habilidade Boost para poder causar dano elevado em suas invocações. Depois, invista nas outras duas habilidades mencionadas. Shiva possui o comando Doom, que só fica disponível quando ela atinge o nível 10 e custa 60 AP para aprender. Levando-se em conta que muitos inimigos comuns são afetados por "Death" no jogo, o Doom pode ser uma boa opção. De início, fique com o Boost; então procure elevar Shiva para poder ter a habilidade de comando Doom. Acabando de coletar as GFs (não se esqueça de equipá-las), deixe a sala de aula. Você deve se encontrar com Quistis, lembra-se? Contudo, ao sair da sala, uma aluna desatenta bate em Squall. ("– Você está bem?"). Aqui, escolha a primeira opção para ajudá-la a se levantar. A moça diz que foi recentemente transferida para esta Garden para realizar o exame de ingressão na SeeD e que está atrasada para a aula. Squall confirma que ela acaba de perder a aula. A garota pede para ele apresentar o resto da Garden de Balamb ("– Claro." / "– Não perca tempo."). E os dois saem pela escola.



Tour pela Garden

Escolhendo a primeira opção, Squall e a aluna começam um tour pela Garden. Vá para o elevador que leva ao primeiro andar, mas antes disso fale com o cara que está perto do elevador; ele vai lhe dar sua primeira remessa de cartas para que você possa jogar Triple Triad (agora, com um deck inicial, basta falar com as pessoas utilizando o botão □ para poder desafiá-la em um jogo de cartas). Leve a garota até o saguão principal, onde está o painel do Diretório (perto do Save Point), que leva para qualquer área da Garden. Squall então fará uma breve explicação de cada setor: ao norte estão os dormitórios dos estudantes residentes (inclusive o quarto de Squall); a noroeste fica a lanchonete, onde o pessoal se reúne para comer e conversar; a oeste está o pátio para eventos especiais, como apresentácões ou festivais; a sudoeste fica a enfermaria, onde a Dra. Kadowaki trata das pessoas feridas; no extremo sul fica o portão frontal (onde Quistis está esperando Squall); a sudeste a biblioteca; a leste o Training Center, onde há monstros de verdade para treinar; a nordeste o estacionamento que guarda os carros usados em missões; no centro do primeiro andar está o elevador; no segundo andar estão as salas de aula; o escritório de administração fica no terceiro andar, onde está o diretor Cid Kramer, mas não é possível entrar lá sem permissão. Depois da explicação, a garota se despede e deseja boa sorte no exame de ingresso na SeeD mais tarde. Sinta-se livre para explorar toda a Garden de Balamb. Você pode descansar e salvar seu progresso no dormitório. Na lanchonete, Seifer e seus dois capangas, Raijin e Fujin, estão inspecionando o pessoal, enquanto um cara chega correndo para pegar cachorros-quentes. A balconista da lanchonete fala um pouco (na verdade, muito) sobre o filho dela, o que pode deixar Squall impaciente (mas continue ouvindo, para desencadear um evento muito mais adiante). A biblioteca oferece um Draw Point com a magia Esuna e também a revista Occult Fan I. Procure pela revista na prateleira perto do Draw Point (sem mudar a visão); algumas vezes um estudante pode estar bloqueando o caminho, então tente reentrar na biblioteca. Evite o Training Center por enquanto. Terminando sua exploração inicial pela Garden de Balamb, siga para o portal frontal, onde você encontrará Quistis, que entrará para o seu grupo. Atenção: Quistis começa no nível 8 e sem nenhuma magia em sua lista, então não se esqueça de prepará-la para a próxima parte.



REGIÃO DE BALAMB (B)

Quistis lembra Squall de que ele deve seguir para a Fire Cavern, a leste da Garden, atrás da floresta, para realizar seu teste preparatório. Se você quiser pular seus tutoriais (na versão americana), basta apertar o botão ▲.Porém, é recomendável que você os veja antes, para poder conhecer as habilidades de Quistis.

Antes de partir para a caverna é altamente recomendável que você tenha um bom estoque de magias Blizzard (lembre-se da regra dos elementos contrários – gelo é forte contra fogo, portanto sendo Blizzard uma magia de gelo e os inimigos da Fire Cavern baseados em fogo, o dano será maior). Você pode conseguir esta magia fazendo Draw em alguns Glacial Eyes (uma espécie de água-viva voadora azul) perto das montanhas ao norte ou dos Fastitocalons-F (peixes laranja) no litoral de Balamb. Entre os dois, estes últimos lhe concedem 3 AP cada um; sendo uma excelente opção para você adquirir algumas habilidades de GF neste momento. Os Fastitocalons aparecem na maioria das praias do mapa. É extremamente recomendável que você aprenda a habilidade Boost da GF Shiva, para poder aumentar o dano causado por sua invocação.

Inimigos:
- Bite Bug (campos/montanhas)
- Glacial Eyes (campos/montanhas)
- Caterchipilar (florestas)
- T-Rexaur (florestas)
- Fastitocalon-F (praias)

Observação Importante:
- Faça Junction com os GFs adquiridos e NUNCA fuja das batalhas, pelo menos por enquanto.

Dica:
- Sempre que você chegar a uma região nova, confira os inimigos que habitam esta área. Eles podem possuir algumas boas magias para Junction, nas quais você pode passar algum tempo estocando com o comando Draw. Lembre-se que o básico para melhorar os atributos de seus personagens é fazer bons Junctions.

FIRE CAVERN (C)

O monitor da Garden que espera na entrada da caverna pergunta a Squall se ele está preparado ("– *Sim...*" / "– *Eu ainda preciso de preparo.*"). Ao confirmar que você já está pronto, o monitor vai perguntar sobre o limite de tempo que você deseja para cumprir este exame. Se você está jogando a versão japonesa, escolha 30 minutos, se for a americana, pode ficar com 10 (já que o tempo só conta até derrotar o chefe). A Fire Cavern não é particularmente difícil, mas considerando-se que o contador de tempo não pára nem nas batalhas aleatórias, é melhor que você acabe rapidamente com eles. Continue sempre seguindo diretamente para as regiões internas da caverna, pois você terá tempo para explorar esta área mais tarde. Mas agora concentre-se em avançar para o chefe. Apenas 2 vezes durante o percurso o caminho vai se dividir. Na primeira, vá pela direita para achar o Draw Point com a magia Fire. Na segunda, direita novamente. Você encontrará Ifrit no final.

Inimigos:
- Bomb
- Red Bat
- Buel
- Ifrit (chefe)

Draw Points:
- Fire

GFs:
- Ifrit (vença-o)

Cartas raras:
- Ifrit (derrote o chefe)

Observação Importante:
- Mantenha o nível de Squall até no máximo 9 nesta dungeon.

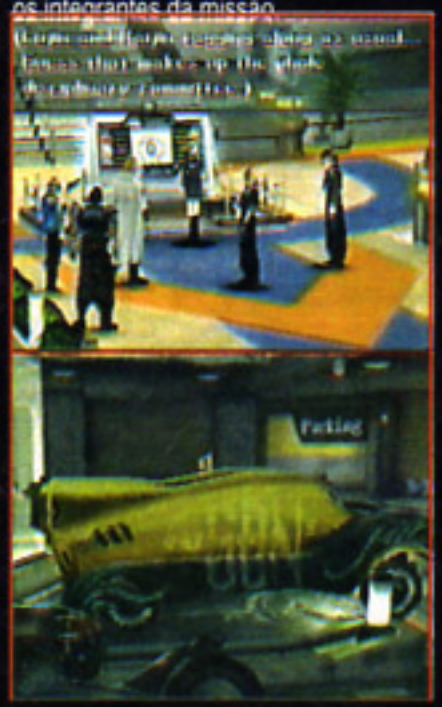
GARDEN: SUMÁRIO DA MISSÃO DE DOLLET (D)

Ao chegar na Garden, Quistis diz que em breve estarão anunciando os grupos para aqueles que estarão participando do exame de ingresso na SeeD. Para isso, Squall deve trocar suas roupas normais pelo uniforme do exame. Você pode explorar a Garden à vontade, mas quando sentir-se pronto, siga para a área dos dormitórios para trocar-se.

Quando estiver vestido apropriadamente, siga para o saguão principal (com o Diretório e um Save Point), onde Quistis estará anunciando os grupos. No esquadrão de Squall está Zell, um rapaz que fica todo empolgado com a decisão (aquele mesmo que estava correndo atrás de cachorros-quentes na lanchonete), mas Squall não gosta nada disso. Para piorar as coisas, Seifer foi escolhido como líder de seu esquadrão (afinal, ele já passou por isso antes), e não há como mudar esta decisão.

O diretor Cid Kramer virá então fazer o sumário desta missão. Na realidade, este exame será realizado em condições reais de combate, onde o risco de vida é uma possibilidade. Quatro esquadrões (divididos de A a D) de quatro soldados cada serão enviados para o território de Dollet. Outros nove veteranos da SeeD também participarão para garantir o cumprimento da missão, caso aqueles que estão realizando o teste não obtiverem sucesso.

Agora siga para o estacionamento, onde os carros estão partindo, levando os integrantes da missão.



CIDADE DE BALAMB (E)

Squall, Zell, Seifer e a instrutora Quistis embarcam no veículo que os levará para o porto na cidade de Balamb, de onde eles partirão para o território de Dollet. No caminho, Zell pede para dar uma olhada na Gunblade de Squall, e se revolta quando este não lhe dá a mínima atenção. Seifer provoca Zell, mas a instrutora logo repreende ambos. Squall então pergunta à professora sobre a garota que estava na enfermaria pela manhã, mas Quistis não se lembra de ter visto ninguém.

Enquanto isso, leve o carro até a cidade de Balamb. Por enquanto, não há muito o que fazer por aqui, então siga para o porto e suba a bordo do veículo aquático para partir para a missão. Não tente ir a nenhum outro lugar; sua instrutora não gostaria nada disso!

Observação Importante:

- Você não pode descer do carro neste momento.
- Enquanto estiver andando de carro, você não encontrará inimigos.
- Existem alguns Draw Points, Cards raros e revistas aqui, mas não é aconselhável explorar a área por enquanto.

Ifrit

HP: 1068/ **Pontos:** fraco contra Ice, absorve Fire/ **Draw:** Fire (Fira), Cure, Scan
AP: 20

Sendo uma criatura baseada no elemento Fire, naturalmente você vai querer evitar usar qualquer magia de fogo nele. Simplesmente use magia Blizzard e invoque a GF Shiva (de preferência com Boost aprendida) repetidamente para causar o máximo de dano. Ele tem um poder considerável, então não se esqueça de curar seus personagens quando for preciso.

PARA A VERSÃO AMERICANA...

Você pode não saber, mas os monitores da Garden já estão avaliando o seu desempenho desde os eventos iniciais, para decidir se você ingressará ou não na SeeD. A Fire Cavern é um lugar onde Squall é testado no quesito "Julgamento". Para fazer uma boa pontuação neste quesito, você tem que terminar a batalha com Ifrit o mais rápido possível.

Ataque Ifrit até que o HP dele esteja por volta de 100 (faça um Draw e use Scan da própria lista de magias de Ifrit para verificar seu HP), então espere até que o marcador de tempo esteja entre 15 e 20 segundos. Use uma seqüência de magias Blizzard rapidamente para dar fim à batalha. Mais tarde, você verá como sua pontuação será boa neste evento.

Vencendo, você receberá 20 AP, o item G-Returner e a carta de Ifrit. O próprio Ifrit servirá ao seu grupo como um de seus GFs. Se estiver jogando a versão americana, o contador de tempo vai parar com o fim da batalha; já na versão japonesa, o contador continua até que você saia daí.

Ifrit oferece habilidades que melhoram seu HP e Strength. Elas são muito úteis no início do jogo, especialmente necessárias nas batalhas contra inimigos mais fortes. Depois você poderá produzir diversos tipos de balas com a habilidade de menu Ammo-RF.

Quando tiver acabado, volte para a Garden de Balamb. Só como lembrete, enquanto estiver no mapa, você não entrará em batalhas aleatórias quando estiver andando nas estradas pavimentadas; lembre-se disso.

VEÍCULO AQUÁTICO (F)

A caminho de Dollet, a cadete Xu vai lhe dar o sumário da missão. O cliente que contratou os serviços da Garden foi o principado de Dollet, que está sob os ataques do exército de Galbadia há 72 horas. O território já foi evacuado, mas restam refugiados a resgatar nas regiões das montanhas. Seu papel é adentrar a cidade e eliminar qualquer soldado que ainda esteja por lá, para liberar o caminho para as tropas da SeeD, que aguardarão pelo restante dos inimigos que estão nas montanhas. Os integrantes do Esquadrão B (Squall, Zell e Seifer) devem avançar até a praça central e aguardar, lembrando-se de que estas ordens são definitivas.

Xu se retira e deixa o grupo sozinho. Após uma breve conversa, Seifer, o líder de seu Esquadrão, ordena que Squall saia para verificar a situação lá fora ("– ...Tudo bem." / "– Não."). Escolha a primeira opção (afinal, mesmo que você não goste da idéia, Seifer é seu superior nesta missão) para prosseguir.

DOLLET (G)

Exame de campo

Depois que as embarcações chegarem à praia, as portas se abrirão para a saída dos Esquadrões. Quistis lembra de equipar seus GFs antes de proceder. Divida seus GFs entre os três personagens para seguir Seifer. Tanto ele quanto Zell unem-se a você aqui; eles começam nos níveis 9 e 8 respectivamente. Faça Junction em todos os membros do grupo, transferindo o estoque de magias de Quistis, se necessário.

Tente não falar com ninguém, lembre-se de que você está sendo assistido e avaliado, e isso vai influenciar na sua nota final. Apenas siga Seifer, por hora. Logo adiante, Seifer encontra 2 guardas se aproximando e você terá sua primeira batalha no território de Dollet. Ataque normalmente (você pode querer estocar magias Cure dos soldados neste momento) e faça bom proveito do recurso provido pelo botão R1 da Gunblade. Note que Seifer também possui este recurso, mas seu timing é um pouco mais rápido. Conforme o grupo avança no território de Dollet, mais algumas tropas de Galbadia saltam em emboscada. Nada difícil; aproveite também para estocar magias Thunder. Chegando à praça central, Seifer ordena ao grupo que elimine qualquer guarda restante; siga para a rua acima à direita e obedeça-o. Feito isso, os personagens esperam como foi ordenado no sumário da missão.

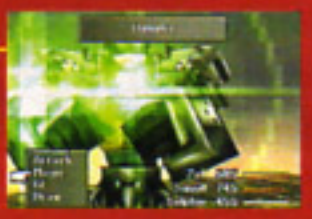
Seifer se cansa de ficar apenas esperando e, ao ver algumas tropas seguindo para a região montanhosa, decide verificar o que está acontecendo. O grupo avista uma torre no topo da montanha, mas Zell questiona a decisão de abandonar o posto, pensando nos parâmetros da missão. Squall concorda com a decisão, dizendo que, afinal, Seifer é o líder, mas esperando no fundo não se mostrar intimidado pela decisão de seu rival. Zell acaba concordando, mesmo contrariado. Avançando na direção da torre no topo das montanhas, o grupo cruza uma ponte e encontra tropas de Dollet feridas. Seifer vê outro soldado de Dollet ferido; ele revela que as tropas de Galbadia invadiram a torre de comunicação, e é imediatamente cuspido por uma enorme serpente. Mais uma batalha se inicia. Siga o caminho para a torre de comunicação e liquide todos os inimigos no caminho. Ao avistar alguns soldados na base da torre, Seifer, muito ansioso, prossegue sozinho para acabar com eles. Neste momento, uma garota do Esquadrão A chega para entregar uma mensagem ao líder do grupo. Ela revela ser Selphie, a mesma garota que trombou com Squall na Garden e pediu que ele lhe mostrasse o lugar. Como Seifer, o líder do Esquadrão B, entrou na torre, só lhe resta segui-lo, agora com o novo grupo. Selphie, mais apressada, salta o penhasco. Você deverá então escolher a maneira de prosseguir, pelo penhasco ou não ("— Este é o plano." / "– De jeito nenhum..."). Escolha a segunda opção e vá pelo caminho mais longo, aquele mesmo feito por Seifer. Encontre-se com Selphie em frente a torre e ela vai reclamar por Squall não ter pego o atalho. De qualquer forma, ela entrará para o seu grupo, no nível 8, e avisará para você não esquecer de configurar os GFs e Junctions. Siga seu conselho e transfira tudo que estava em Seifer para Selphie. Só então entre na torre. Lá, aproveite a para encontrar tropas inimigas e estocar magias (principalmente Cures e Thunders). Não se esqueça do Draw Point que contém a magia Blind. Cure seus personagens, salve seu progresso e suba pelo elevador (1ª opção). Certifique-se de ter salvo o seu progresso antes de prosseguir, e assegure-se de que um dos membros de seu grupo tenha o comando Draw; você precisará usar este comando para obter um GF na batalha a seguir. A cena muda para Biggs (o soldado de vermelho) e Wedge (o soldado de azul). Biggs está tentando fazer reparos na torre de comunicação, enquanto Wedge, que está de vigia, comenta sobre um monstro que foi visto na torre. Biggs não dá muita atenção, e Wedge decide dar uma olhada por aí. A torre finalmente é consertada e volta a funcionar, emitindo ondas de rádio.

Neste momento o grupo de Squall chega ao topo e encontra Biggs, que resolve fugir, mas é impedido por Seifer, que também acabara de chegar. Não resta opção a não ser lutar.

No início desta batalha, você lutará apenas com Biggs. Os ataques de Biggs não são muito fortes, mas ele tem a magia Esuna em sua lista de Draw; então passe o máximo tempo possível estocando esta magia, muito útil para usar em Junction e para curar seus status nas batalhas. Depois que você causar um bom dano em Biggs, ou tiver passado um bom tempo, Wedge chegará. Este segundo tem a magia Cure, que você pode usar para curar seus personagens. Quando você tiver acabado com o HP dos dois, o verdadeiro chefe se revelará.

Biggs

HP: 467–705
Draw: Fire, Thunder, Blizzard, Esuna
AP: 4



Wedge

HP: 416–640
Draw: Fire, Thunder, Blizzard, Cure
AP: 4

Inimigos:
- Galbadian Soldier
- Anacondaur
- Geezard
- Elite Soldier
- Biggs & Wedge (chefes)
- Elvoret (chefe)
- X-ATM092 (chefe)

Draw Points:
- Blind (Comm Tower)

GFs:
- Siren (use Draw em Elvoret)

Revistas:
- Weapons Mon Mar (Elvoret)

Observação Importante:
- Não converse com ninguém dos esquadrões A ou C, exceto Selphie; siga as suas ordens e liqüide todos os inimigos depressa. Você ainda está sendo avaliado neste exame de campo, portanto comporte-se!

Eventos Paralelos:

Aqui, os Geezards (estranhas criaturas cinzas com barriga rosa) lhe dão Screws, itens essenciais para fazer upgrades em suas armas. Pegue aos montes.

Siren

Siren, embora não seja a melhor GF em termos de poder de ataque, tem uma vasta opção de habilidades de menu. Ela também possui a habilidade de comando Treatment (disponível a partir do nível 12), que pode curar qualquer status do personagem alvo em batalha. Sua habilidade Move-Find lhe permite ver Draw Points e Save Points escondidos. Finalmente encontrando Seifer, o líder do Esquadrão B, Selphie lhe transmite a mensagem: todos os grupos devem se reunir na praia às 19:00 horas, o que só dá um restante de 30 minutos até que as embarcações partam. Seifer, egoísta como sempre, parte sozinho.

Entre no elevador e desça depressa. Biggs ativa um último mecanismo de defesa antes de desmaiar. Salve seu progresso antes de sair da torre de comunicação; 30 minutos são mais do que suficientes para que você fuja, mas há alguns segredos se você quiser aumentar sua pontuação no exame.

Você descobre o que Biggs planejava ao ativar o mecanismo: um robô aranha de codinome X-ATM092, também conhecido como "Black Widow", aparece para atrapalhar a sua volta para a praia, e o grupo tem que enfrentá-lo.

Elvoret

HP: 1563~3523
Pontos: imune a Poison e Earth, defesa forte contra magias (Spr alto)
Draw: Thunder(Thundara), Cure(Cura), Double, Siren
AP: 10

Comece a batalha fazendo o comando Draw para obter a GF Siren (não se esqueça de fazer isso, pois na versão japonesa não poderá mais recuperar esta GF e na versão americana só terá outra oportunidade de consegui-la no final do jogo). Elvoret possui um Spirit muito alto (bastante defesa a ataques mágicos). Prefira usar os GFs constantemente. Se os seus GFs estiverem em um bom nível, com a habilidade Boost aprendida e talvez com SumMag+10 ou 20%, esta batalha não será difícil. Tome cuidado com a técnica Storm Breath, que causa mais de 100 HP de dano em todos os personagens. Repare também que ele tem a magia Double, que você não verá muito frequentemente. Se quiser, e é recomendável, gaste algum tempo para estocar uma boa quantidade delas, que pode aumentar bastante seus atributos (principalmente Speed). Vencendo, você receberá dois Elixir (de Biggs), dois Cottage (de Wedge), três G-Returners e a revista Weapons Mon Mar (de Elvoret).

X-ATM092

HP: 5072~5770
Pontos: fraco contra Thunder, imune a Poison
Draw: Fire, Blizzard, Cure, Protect
AP: 50 (ou nenhum)

O maior problema agora é o seu limite de tempo. Lembre-se de que são apenas 30 minutos para chegar até a praia, e o contador de tempo não pára até lá, o que inclui esta batalha. E um persistente monstro de aço está tentando impedir que Squall e seu grupo cheguem até a praia.

Como qualquer máquina, X-ATM092 possui uma fraqueza contra o elemento Thunder. Acerte-o constantemente com a magia Thunder. Se você conseguir fazer isso rápido o bastante, o robô deve cair antes de usar sua Ray Bomb (que acerta todos os personagens, causando cerca de 100 HP de dano, além de demorar uma eternidade para ser preparado e disparado). Quando ele cair, é a sua chance de fugir, segurando os botões R2 e L2, já que é impossível derrotá-lo nesta primeira vez. E apesar de usar Quezacotl parecer uma boa idéia, sua invocação, como qualquer outra, é demorada, e o contador de tempo não pára, então evite fazer isso. Você só tem que causar aproximadamente 1100 pontos de dano para fazer o X-ATM092 cair e então fugir.

PARA ATINGIR A PONTUAÇÃO MÁXIMA NESTA OPERAÇÃO

Você pode derrotar o robô X-ATM092, mas apenas a partir da 2ª vez que o enfrentar. Na primeira batalha fora da torre de comunicação, ele é invencível. O melhor lugar para derrotá-lo é na ponte. Você precisará deixar Squall e Zell com HP bem baixo, na cor amarela (para tornar o uso de Limit Breaks mais fácil) e Selphie tendo alta afinidade com Quezacotl, que deverá ter as habilidades Boost, SumMag+10, 20 e 30%. Mantenha-se atacando o X-ATM092 com os Limit Breaks de Squall e Zell enquanto invoca Quezacotl com Selphie (procure usar um controle turbo para conseguir o máximo com a habilidade Boost). Depois de cair umas 5 ou 6 vezes, o robô deverá explodir.
O X-ATM092 deixa itens aleatórios após ser derrotado, e geralmente são artigos excelentes. Mas não é recomendável pegar estes itens, especialmente se esta é a sua primeira vez no jogo. Se você fizer o X-ATM092 explodir na ponte, então você está livre para andar sem ser perseguido até a praia. Você não precisará salvar o cachorro (detalhado a seguir).

A Fuga

Quando você fugir do X-ATM092, ele vai reparar os danos e começará a persegui-lo novamente. Se o robô alcançar o seu grupo, você deverá lutar mais uma vez; evite isso. São três pontos decisivos nos quais você deve evitar o monstro mecânico. Primeiro, quando você cruza o precipício de onde Selphie saltou; neste ponto, logo que entrar na tela, cruze a área correndo para a esquerda sem parar. Na próxima tela, faça seus personagens caminharem. Assim você poderá avançar sem que ele o alcance. A próxima cena de perseguição é na ponte, e você também não precisará lutar. Corra até o quarto poste; o X-ATM092 deve saltar neste momento por sobre o grupo. Fique parado por algum tempo (2 a 3 segundos), então volte e mova-se para o poste a sua esquerda. Isto deverá fazer com que o robô pule novamente sobre o grupo. Mais uma vez, siga para a direita e permaneça no caminho a partir daqui.

Na próxima tela, é necessário salvar o pobre cachorro. Corra na direção do cão e "fale" com ele repetidamente. Depois da última rua, o jogo muda para uma empolgante cena em CG. Você pode entrar no bar de onde saem os integrantes do Esquadrão C. Você fica livre para andar, mas baixará o seu ranking da SeeD.

EXPLORANDO A CIDADE DE BALAMB(H)

Ao desembarcar na cidade de Balamb, você recebe os cumprimentos da instrutora Quistis. Seifer parte com seus dois auxiliares, Raijin e Fujin, com o veículo da Garden, deixando você a pé. Agora você está livre para explorar a cidade. Balamb é a cidade natal de Zell. Então faça uma visita à sua casa e diga um alô para sua mãe. Na realidade, ela é uma jogadora de cartas, que possuiu a carta de personagem do Zell. Aqui você ainda encontrará a primeira edição da revista Timber Maniacs, dormindo no Hotel de Balamb. Quase todos os hotéis de cada cidade guardam um exemplar da revista. Basta você dormir e encontrará o exemplar da Timber Maniacs no quarto. Esta revista mostra os artigos publicados por Laguna Loire em suas varias viagens e aventuras por diversas partes do mundo. Você pode consultar estas matérias na homepage "School Festival Committee", no tópico Laguna's Page, na rede interna da Garden. Porém, esta opção só estará disponível mais adiante, no segundo CD.

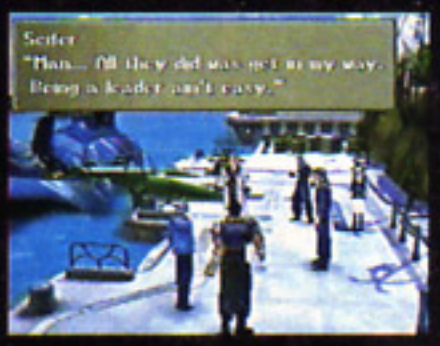
Draw Points:
- Cure (no porto)
- Thunder (na praça com o banco)

Cartas raras:
- Zell (com a mãe de Zell; ele deve estar em seu grupo)

Blue Magic:
- Ultra Waves

Se você não conseguir achar a revista Timber Maniacs no quarto do Hotel, então tente procurar na Estação de Trem, logo atrás do poste de sinalização vermelho e branco. Ela parece alternar sua localização. Há também uma cópia da revista Timber Maniacs na casa de Zell, mas é falso.

Depois de acabar a exploração na cidade, descansar, salvar o seu progresso e comprar o que for necessário, é hora de voltar para a Garden para ver os resultados do exame.



EVENTOS PARALELOS:

Caterchipillars (lagartas nas florestas da região de Balamb) podem lhe fornecer o item Spider Web. Este é um item especial que pode ser usado para upgrades de armas; mas sua função principal é conceder uma nova Blue Magic para Quistis: a Ultra Waves. Derrote algumas Caterchipillars para conseguir alguns destes itens. Adquira a nova técnica de Quistis e mantenha alguns destes itens em seu inventário para upgrades futuros.

CERIMÔNIA DE INAUGURAÇÃO NA GARDEN DE BALAMB (I)

Na entrada da Garden, seu grupo se separa, já que resta apenas esperar pelos resultados da missão. No saguão principal, Xu, Quistis e o próprio diretor Cid esperam por você. Fale com Cid e ele perguntará como foi a batalha ("– Me senti bem." / "– Fiquei morto de medo." / "– ...Tanto faz."). Saia pelo lado direito do saguão e você logo encontrará Seifer, que está sendo repreendido por ignorar ordens e agir por conta própria. Cid diz que a atitude exige punição, mas não o repreende, pois não quer criar soldados que agem apenas seguindo ordens cegamente, quer que eles tenham a capacidade de tomar decisões. Você vai ouvir um comunicado ordenando para os candidatos que participaram no exame de hoje se reunirem no corredor em frente às salas de aula no 2º andar. Suba, fale com todos e aguarde até que os aprovados sejam convocados.

Não se desespere pensando que nada vai acontecer no 2º andar; lembre-se de que este é um evento cronometrado, e que os aprovados apenas serão convocados depois de uma certa quantia de tempo decorrido. Tente matar o tempo caminhando, falando com todo mundo, dando algumas voltas... Faça isso até que o monitor venha convocar os aprovados.

Squall, Zell, Selphie e outra pessoa (Nida) são proclamados membros oficiais da SeeD, convocados a comparecerem ao escritório do diretor Cid, no terceiro andar, para receberem pessoalmente as condecorações. Cid parabeniza os quatro novos membros e diz que a SeeD é a força especial de combate da Garden; mas quando ele parece querer dizer algo mais sobre a SeeD, ele é interrompido por um monitor que conclui o discurso dizendo que a SeeD é a fonte de recursos da Garden e que depende de seus cadetes aumentarem a renda da instituição. Cid dá as condecorações e parabeniza particularmente cada um dos quatro novos membros da SeeD. Depois disso, fale novamente com Cid, ele vai lhe entregar o Battle Report, uma nova opção que aparece no menu Tutorial, dentro de Information; esta opção mostra o número de passos dados, número de batalhas que você enfrentou, quantas vitórias teve e de quantas lutas você fugiu.

Depois das condecorações, volte para o corredor e os novos membros da SeeD serão aplaudidos. O mais surpreendente é que tal atitudo parte inicialmente de Seifer. Neste momento, você receberá a notificação do ranking da SeeD, de acordo com seu desempenho nos exames.

SISTEMA DE RANKING SeeD

Você será avaliado em 5 quesitos diferentes, recebendo uma pontuação para cada um de acordo com suas ações realizadas durante os exames. Os critérios de avaliação variam na versão japonesa e na americana, então confira o que você dove fazer para obter a pontuação máxima de cada quesito no seu game:

Versão Americana

Conduta: A pontuação neste quesito depende do tempo restante no relógio quando você chega até a praia, depois que Selphie dá a mensagem de evacuação no topo da torre de comunicação.

Tempo Restante	Pontuação
25:00+	100
24:59–24:00	90
23:59–23:00	80
22:59–20:00	70
19:59–19:00	60
18:59–17:00	50
16:59–15:00	40
14:59–10:00	30
9:59–6:00	20
5:59–3:00	10
2:59-	0

Julgamento: Este quesito é baseado no evento na Fire Cavern. Quanto menos tempo restar no relógio quando você derrotar Ifrit, melhor será sua pontuação.

Tempo Restante	Pontuação
0:00–0:07	100
0:08–0:29	90
0:30–0:59	80
1:00–1:59	70
2:00–2:59	60
3:00–9:59	50
10:00–10:59	40
11:00–11:59	30
12:00–12:59	20
13:00–13:59	10
14:00–14:59	5
15:00+	0

Ataque: O número de inimigos que seu grupo derrotou durante toda a missão de Dollet determina a sua pontuação neste quesito. Este número não inclui inimigos derrotados por GFs. Mesmo se o HP de um inimigo chegar a zero mais de uma vez durante uma batalha (a exemplo do X-ATM092), apenas a primeira vez contará no total.

Inimigos Derrotados	Pontuação
75+	100
25–74	80
15–24	50
10–14	20
0–9	0

Espírito: A pontuação nesta categoria depende do número de vezes que você foge de batalhas. Para obter a pontuação máxima, você só deve fugir de X-ATM092 uma única vez; então confira na estratégia como evitar os outros combates com este robô na fuga para a praia.

Número de Fugas	Pontuação
1	100
2	70
3–4	50
5–9	30
10+	0

Atitude: Este é o quesito com maior número de critérios para avaliação. Ele depende de uma série de atitudes e ações que você realiza durante o exame em Dollet. Cada falta implica na dedução de um certo número de pontos.

1) Há a dedução de 1 ponto por conversação, conforme o número de pessoas com quem você fala no exame de Dollet. Isso inclui as pessoas que você conversa em Balamb (antes de partir para Dollet). A única exceção é quando você está na praça, onde você deve falar com os membros de seu grupo. Se você falar com Biggs (caído no alto da torre), você perderá dois pontos.

2) Um ponto é deduzido cada vez que você tentar seguir na direção da torre de comunicação antes de Seifer ordenar que você faça isso. Siga as ordens de seu capitão!

3) Cada vez que você toma o atalho pelo penhasco para chegar à torre de comunicação (o atalho de Selphie), você recebe a dedução de 5 pontos.

4) Você perde 10 pontos se não conseguir salvar o cachorro quando estiver passando na praça central durante a fuga de X-ATM092 em Dollet.

5) Se você entrar no bar de onde saem os membros do Esquadrão C para fugir de X-ATM092 perderá 20 pontos.

Pontos Deduzidos	Pontuação
0	100
1–8	80
9–13	70
14–17	50
18–24	30
25+	10

Versão Japonesa

Conduta: Depende do tempo que você leva para chegar até a praia depois de receber o comunicado de Selphie na torre e também do número de vezes que você enfrenta o robô X-ATM092. Lute com o X-ATM092 apenas uma vez (consiga evitar a luta nas outras vezes) e chegue até a praia em 5 minutos. Não entre no bar de onde saiu o Esquadrão C. Assim você consegue obter 100 pontos.

Julgamento: Varia de acordo com o nível de Squall durante o teste da Fire Cavern e o tempo gasto para concluir este evento. Se for finalizado em 30 minutos com Squall entre nível 7 e 9 marcará 100 pontos.

Ataque: Avaliação de acordo com o número de batalhas que você enfrenta desde o início até o fim da missão de Dollet. É preciso vencer 60 combates para atingir 100 pontos.

Espírito: O quesito avaliado aqui é a sua coragem. Nunca fuja de batalhas (exceto na PRIMEIRA luta com o X-ATM092). Cada fuga em combate diminui 20 pontos.

Atitude: Não converse com os membros do Esquadrão A ou C (exceto Selphie), siga todas as ordens, não use o atalho do precipício, chegue à torre de comunicação dentro de 18 minutos e salve o cachorro na praça central do X-ATM092.

Nas Duas Versões

Derrotando o X-ATM092 na ponte lhe dará um novo quesito que é somado aos outros cinco. Este novo quesito é o bônus, que dá um total de 100 pontos, além daqueles que você já adquiriu.

A soma de todos os quesitos resulta em uma média que determina o seu ranking inicial de SeeD. Seguindo a nossa estratégia, você provavelmente deve adquirir um nível 8. O nível 10 é alcançado com pontuação perfeita ou com a bonificação dada pela destruição de X-ATM092 na ponte.

Há também outra maneira de aumentar a sua graduação na SeeD, aumentando também o seu salário: mostrando os seus conhecimentos gerais do mundo de Final Fantasy VIII. Os cadetes da SeeD podem realizar testes escritos divididos em vários níveis. Atingindo a pontuação máxima num teste deste tipo, seu ranking SeeD é elevado em 1 nível. Para realizar estes testes, basta você se conectar à rede interna da Garden de Balamb (no assento de Squall, na sala de aula), acessando a página Tutorial. Se você estiver longe da Garden, não é necessário viajar até lá para fazer os testes, você pode também acessá-los a partir do menu principal, entrando no sub-menu Tutorial e escolhendo a opção Test. No total, são 30 provas que avaliam os seus conhecimentos teóricos, cada uma contendo 10 questões. Todos os testes são baseados em alternativas, com duas respostas possíveis: YES ou NO. Cada prova concluída com sucesso, respondendo corretamente aos 10 testes, você sobe um nível no ranking da SeeD. Não há penalidades por falhar em um exame escrito, e você pode tentar quantas vezes quiser.

Se você não é um aluno muito bom ou seus conhecimentos em inglês, ou mesmo de FFVIII, estão fracos, há uma maneira de "colar" nos testes. Como as provas sempre seguem uma mesma seqüência, as perguntas não variam de jogo para jogo, publicamos uma lista com as respostas de todos os exames. Seguindo este gabarito, você poderá facilmente passar pelos testes e elevar o seu ranking. Confira (Y equivale a Yes e N é igual a No):

RESPOSTAS DOS TESTES

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Nível 1:	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N
Nível 2:	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N
Nível 3:	N	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N
Nível 4:	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N
Nível 5:	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
Nível 6:	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y
Nível 7:	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N
Nível 8:	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	N
Nível 9:	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	Y
Nível 10:	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N
Nível 11:	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y
Nível 12:	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N
Nível 13:	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
Nível 14:	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N
Nível 15:	Y	Y	N	N	N	N	N	Y	N	Y
Nível 16:	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N
Nível 17:	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N
Nível 18:	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
Nível 19:	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y
Nível 20:	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	N
Nível 21:	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N
Nível 22:	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N
Nível 23:	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
Nível 24:	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y
Nível 25:	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N
Nível 26:	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	N
Nível 27:	N	Y	N	N	N	N	Y	N	Y	N
Nível 28:	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N
Nível 29:	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N
Nível 30:	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N

Passando com sucesso pelos testes escritos, você poderá atingir o ranking A da SeeD (depois do ranking 30), a graduação máxima. Mas não é possível fazer todos os testes logo de início, para atingir um nível alto nas partes iniciais do jogo e ganhar um salário absurdo. Os testes disponíveis dependem do nível de Squall. Você só pode realizar testes até o nível atual de Squall. Assim, se ele estiver no nível 15, você poderá apenas realizar os testes de nível 1 a 15, possibilitando a realização de testes superiores apenas com o ganho de mais níveis para Squall. Você só pode realizar o teste com sucesso apenas uma vez; depois disso, você poderá até realizá-lo novamente, mas isso não aumentará o seu ranking SeeD novamente.

VIDA DE ASSALARIADO É DURA...

Agora que você é um membro da SeeD, seu trabalho será remunerado, ou seja, você vai receber um salário da Garden. Este salário depende do seu ranking SeeD. Durante o fluxo de jogo, seu ranking SeeD pode aumentar ou diminuir, de acordo com uma série de fatores. Você pode aumentá-lo passando nos testes escritos, completando certos eventos no jogo ou lutando perigosamente nas batalhas (com status críticos). Seu ranking pode descer se você não enfrentar batalhas com certa freqüência (não fuja, evite usar veículos e chocobos e também procure não usar as habilidades Enc-Half e Enc-None). O ranking SeeD mínimo é 1 e o máximo é A (equivalente a 31), aumentando o salário de acordo com a elevação do ranking. Cada pagamento em Gil é recebido após dar cerca de 24300 passos ou mais. A diminuição ou elevação do ranking é realizada no momento do pagamento, que é indicado na tela. Se você quiser saber o valor do seu salário, confira a tabela a seguir, de acordo com o seu ranking SeeD:

Rank SeeD	Pagamento
1	500 Gil
2	1.000 Gil
3	1.500 Gil
4	2.000 Gil
5	3.000 Gil
6	4.000 Gil
7	5.000 Gil
8	6.000 Gil
9	7.000 Gil
10	8.000 Gil
11	9.000 Gil
12	10.000 Gil
13	11.000 Gil
14	12.000 Gil
15	12.500 Gil
16	13.000 Gil
17	13.500 Gil
18	14.000 Gil
19	14.500 Gil
20	15.000 Gil
21	15.500 Gil
22	16.000 Gil
23	16.500 Gil
24	17.000 Gil
25	17.500 Gil
26	18.000 Gil
27	18.500 Gil
28	19.000 Gil
29	19.500 Gil
30	20.000 Gil
A	30.000 Gil

O Baile

Depois de todas estas avaliações e testes, você finalmente é um membro da SeeD. Como é costume da Garden, os novos cadetes da elite são celebrados com uma festa de gala. Como você ainda está com o uniforme usado na missão de Dollet (que obviamente está imundo), é bom você vestir algo mais informal. Vá para a área dos dormitórios e troque de roupa no quarto de Squall. Selphie então virá buscar Squall para a festa, que já está começando no salão de bailes.

Durante o baile de gala, Squall parece querer ficar isolado; afinal, festas e eventos sociais não são seu forte. O tímido rapaz continua curtindo a festa à sua maneira: encostado num canto.

Neste momento, Squall olha para o céu e, ao voltar-se novamente para o salão, avista uma garota que o contempla curiosamente. A garota, uma bela jovem com um gracioso vestido creme, caminha em sua direção e, sem nem mesmo perguntar seu nome ou se apresentar, convida-o para dançar. Como Squall recusa o convite, ela, decidida, arrasta-o para o centro do salão e começa a dançar. Os dois formam um belo par e, depois de algumas tentativas frustradas de realizar passos mais ousados, parecem combinar perfeitamente e dançar de maneira harmoniosa, como se nada mais houvesse no salão além dos dois. Eles parecem mesmo se conhecer há muito tempo. Quando a música pára, fogos de artifícios são lançados, formando um belo espetáculo que pode ser visto através da abóbada de vidro que cobre o salão. A garota então parece avistar alguém e se despede de Squall, sem nada dizer.

Depois da dança, Squall vai pra uma sacada no lado de fora do salão, e fica sozinho, refletindo no que acabara de acontecer. Nisto chega a instrutora Quistis, que elogia as habilidades de dança de seu aluno. Ela lembra-se de que veio convidá-lo para ir a um "lugar secreto". Quistis diz para você se trocar e encontrá-la no Training Center, e afirma que esta será sua última ordem... Squall não consegue entender o que sua professora pretende com isso. De qualquer forma, volte para os dormitórios e troque o traje de gala por suas roupas normais. Vá para o Training Center.

GARDEN DE BALAMB: TRAINING CENTER (J)

Não se esqueça de atualizar os Junctions de Quistis para esta área. De qualquer maneira, siga pela porta logo acima do Save Point. Ao chegar no dito "lugar secreto" Quistis abre seu coração e desabafa com Squall, dizendo que ela foi dispensada do seu cargo de instrutora por não ser muito rigorosa com seus alunos. Squall parece não gostar muito da idéia de ouvir o que Quistis tem a dizer, e fala que não quer saber dos problemas dos outros, que cada um tem que resolver seus próprios conflitos e que, se ela quer alguém para ouvi-la, que ela vá falar com uma parede (delicado ele, não?). Ao terminar este evento, salve seu progresso e então saia do Training Center. Squall e Quistis ouvem um grito e descobrem uma garota sendo atacada por um monstro. Você deve enfrentar o mónstro para protegê-la.

Granaldo

HP: 1314~9700
Pontos: fraco contra Wind, imune a Earth
Draw: Sleep, Blind(Confuse), Shell, (Pain)
AP: 5

Inimigos
- Grat
- T-Rexaur
- Granaldo
- Raldo

Draw Points:
- Blizzard

Raldo (x3)

HP: 111~6700
Draw: Fire(Fira), Thunder(Thundara), Protect
AP: 3

Granaldo é um inseto gigante que vem acompanhado de três Raldos. Ele utiliza os três para arremessá-los em você. Inicialmente, os Raldos não atacam; apenas fazem isso se você derrotar Granaldo primeiro. O melhor que você tem a fazer, logo de cara, é usar um GF fortalecido para causar dano em todos e livrar-se dos Raldos. Agora que é só o seu grupo e o inseto, a luta fica pateticamente fácil. Aproveite este momento para estocar o máximo de magias Shell que você conseguir, pois, além de você ainda não ter nenhuma desta, ela é excelente para fazer Junction. Granaldo é vulnerável ao status Sleep, magia que, por coincidência, está em sua lista de Draw. Use seu próprio Sleep para fazê-lo dormir e então ataque com o que quiser.

Eventos Paralelos

O T-Rexaur pode ser vencido, mas, para facilitar, você precisará da magia Blind que você pegou em um Draw Point em Dollet. Lance esta magia no dinossauro e ele terá poucas chances de acertá-lo com seus poderosos ataques, então lance magias Blizzard e invoque Shiva continuamente (já que ele é vulnerável ao elemento Ice). Dino Bones são necessários para dar upgrades em armas, só que muito, muito mais adiante. Os Grats aqui oferecem algumas magias de status, que podem ser muito úteis para fazer Junction com a habilidade ST-Atk-J ou ST-Def-J (de Siren), para atacar ou defender-se destes status.

Quando você derrotar o inseto gigante, dois soldados com uniforme branco chegam para socorrer a garota, e falam que é perigoso continuar ali. Ela parece ser aquela mesma misteriosa garota que apareceu na enfermaria, quando Squall estava se recuperando do ferimento na testa.

GARDEN: SUMÁRIO DA MISSÃO DE TIMBER (K)

Depois da longa noite que você teve, volte para a área dos dormitórios. Zell, que esteve procurando Squall por um bom tempo, irá notificá-lo de que os membros da SeeD têm quartos privativos. Durma e, pela manhã, Selphie vem dar a notícia de que você recebeu a primeira missão como cadete da SeeD. Antes de sair, verifique a mesa de Squall em seu novo quarto para receber a revista Weapons Mon Apr.

Você deve comparecer em frente à Garden. Logo ao chegar, Zell toma uma bronca do monitor da Garden por andar de hoverboard. Cid então lhe dá o sumário da missão. Squall, Zell e Selphie devem partir para Timber para auxiliar uma organização local; um membro desta organização estará esperando na estação de Timber, e você deverá dizer a senha "Mas as Corujas ainda estão por aí" quando ele disser "A floresta de Timber com certeza tem mudado". Você receberá instruções adicionais da própria organização. Apenas os três novos cadetes desta missão estão sendo enviados pois ela foi aceita por uma comissão muito baixa. Squall é nomeado o líder do grupo e tem recomendações de Cid para agir de acordo com a situação.

Fale com o diretor Cid mais uma vez para receber o item Magic Lamp.

Inimigos
- Diablos (chefe)

GF:
- Diablos (usando a Magic Lamp)

Revistas:
- Weapons Mon Apr

Cartas Raras:
- Seifer (com Cid em seu escritório no 3º andar)
- Diablos (derrotando o GF)

Este é um artefato mágico que confina uma criatura misteriosa em outra dimensão, podendo ser usado quando você quiser, desde agora até o final do jogo. Você pode usá-lo para obter um novo GF. Primeiramente, configure seus personagens de acordo, atualizando todos os Junctions, salve seu progresso e só então use a Magic Lamp.

Vencendo, você receberá 20 AP, o item G-Returner (se Diablos estiver acima do nível 30 quando você derrotá-lo, ele concederá o item Hero Medicine), a carta do Diablos e também o próprio Diablos como um GF. Ao obtê-lo, é recomendável que você aprenda as seguintes habilidades: Mug (que será de grande utilidade para obter uma série de itens no game, apesar de demorado para aprender), Encounter Half e Encounter None (ambas serão mais úteis posteriormente, quando você não precisar mais de experiência e quiser velocidade para transpor distâncias, enfrentando poucos ou nenhum inimigo). Diablos pode parecer fraco, mas posteriormente ele pode chegar a tirar até 100% de energia de um oponente (nunca ultrapassando o limite de 9999 HP de dano).

Eventos Paralelos 1:

Antes de comparecer para receber sua missão, você está livre para dar uma volta pela Garden para conseguir cartas raras se você ainda não as pegou. Esta também é a sua primeira chance para realizar os testes escritos para elevar seu ranking na SeeD. Você pode entrar na nova página do School Festival Committee que Selphie colocou no ar pelo painel da classe de Squall.

CIDADE DE BALAMB: ESTAÇÃO DE TREM (L)

Revistas:
- Pet Pals Vol.1

Dica:
- Se você está com falta de dinheiro agora, fique correndo algum tempo até que Squall receba seu salário da SeeD.

Como foi ordenado, você deve seguir para o território de Timber. Para tanto, é necessário pegar o trem transcontinental na estação de Balamb. Pague 3000 gil pela passagem e embarque no trem, que parte em seguida com destino a Timber. Passe o ticket na máquina e siga para o próximo vagão. Selphie se mostra fascinada por viagens de trem e Zell se empolga com a cabine reservada ao pessoal da SeeD. Dentro da cabine, Zell encontra a revista Pet Pals Vol. 1, e então pergunta se Squall sabe alguma coisa sobre a situação atual de Timber ("— Eu não ligo." / "– Não muito.").

Se você escolher a segunda opção, Zell lhe dá algumas informações sobre Timber, um pequeno país que foi invadido pelo exército de Galbadia há 18 anos, e desde então tem estado sob o controle desta nação. Muitos movimentos rebeldes lutam para readquirir a independência de Timber.

Durante a viagem, um fato estranho acontece. Os três membros da SeeD começam a se sentir cansados e caem em um sono repentino, como se tivessem sido todos forçados a dormir simultaneamente. A tela então escurece...

Eventos Paralelos 2

Aproveite para jogar uma partida de cartas com o diretor Cid. Ele possui a carta de Seifer. Mas fique esperto, pois ele é um jogador muito astuto e sabe usar as regras de Balamb a seu favor. Se você não jogar com ele agora, só terá outra oportunidade muito mais adiante. Há também um evento paralelo com Zell. Tente fazer uma visita à biblioteca com ele em seu grupo para um evento aleatório envolvendo uma admiradora secreta. No começo, apenas suas namoradas vão dar dicas, mas retornar aqui com freqüência permite que você veja todas as seqüências. A primeira cena que você deverá ver aqui é Zell perguntando sobre um livro. As recompensas por este evento paralelo não são tão grandes, então você pode optar por ignorá-lo.

Diablos

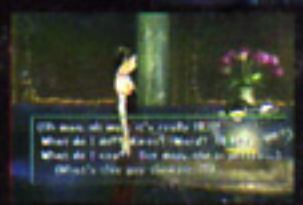
HP: 1600~60800
Pontos: fraco contra Wind, imune a Earth
Draw: Cure(Cura), Demi, (Holy)
AP: 20

No início, ele tende a usar a magia Demi para reduzir seu HP em 1/4. Quando ele está com um HP menor, usa a magia Gravija para reduzir em 3/4 do HP. Quando seu grupo estiver com HP baixo, Diablos utiliza ataques físicos para desferir um golpe final. A principal fraqueza de Diablos é contra o status Blind. Como ele, suas magias de Time não podem matar um personagem. Ele também tem a magia Demi. A manha aqui é usar a magia Demi contra ele mesmo, causando 1/4 do seu HP de dano a cada vez. Quando isso estiver causando pouco dano, basta continuar as investidas com ataques normais ou Limit Breaks. Se Diablos não estiver com o status Blind, nunca deixe seus personagens com pouco HP; cure-os sempre que der para evitar mortes imprevistas.

PRIMEIRA SEQÜÊNCIA DE LAGUNA: EASTERN FOREST E DELING CITY (M)

Inimigos
- Fungar
- Geezard

Draw Points:
- Water (floresta de Timber)
- Blizzard (floresta de Timber)



Quando a tela clareia novamente, você está na floresta de Timber, controlando três soldados de Galbadia – Laguna, Kiros e Ward – que parecem estar em uma missão. Basta você seguir direto, lutando contra alguns inimigos e não se esquecendo de usar os Draw Points. Como eles estão perdidos, decidem voltar para Deling City.

Galbadia: Deling City

Siga para o Hotel de Galbadia, desça as escadarias à direita. Converse com a garçonete e siga para a mesa. Uma formosa garota de vermelho aparece e vai para o piano. Os companheiros de Laguna reconhecem Julia, a amada secreta de Laguna, e incentivam-no a ir conversar com ela. Laguna levanta-se para tentar se aproximar de seu ídolo, mas tem uma câimbra na perna e lamentavelmente volta para o seu lugar. Logo, Kiros e Ward se retiram da mesa e Julia se aproxima, pedindo permissão para sentar. O soldado fica extremamente embaraçado e não sabe o que fazer. A pianista tenta acalmá-lo e convida-o para conversar em seu quarto. Suba até o balcão do Hotel e pergunte por Julia (primeira opção) para subir até seus aposentos. Lá, Laguna começa a falar sobre sua vida e suas viagens como soldado e seu sonho de se tornar jornalista. Julia diz que é pianista e que um dia deseja ser também uma cantora, mas que não tem aptidão para compor as letras. Ela então diz que sempre notou quando Laguna vinha para o Hotel assisti-la tocar, e que adora seus sorriso, seu rosto, seus olhos... Que ela precisa de alguém exatamente assim para escrever suas letras. Quando os dois parecem compartilhar um momento mais íntimo, Kiros e Ward batem à porta avisando de mais uma missão. Laguna promete voltar para ouvir as canções de Julia e a tela então escurece, como no fim de um sonho...

NOS TRILHOS DE TIMBER: OPERAÇÃO SEQÜESTRO (N)

Inimigos
- Fake President (Chefe)
- Gerogero (chefe)

Revistas:
- Pet Pals Vol.2 (Trem dos Forest Owl na cama de Rinoa)

Cartas Raras:
- Angelo (com Watts)

Eventos Paralelos

Watts possui a carta de Angelo, uma carta rara de GF. Você pode adquirir esta carta agora, vencendo Watts numa partida de Triple Triad, ou esperar para mais tarde.

Squall, Selphie e Zell despertam do sono coletivo, e espantam-se por compartilhar do mesmo sonho. Squall apenas anota o fato para reportar ao diretor Cid posteriormente, já que eles devem se concentrar na missão. O trem finalmente chega a estação de Timber e seu grupo desembarca. Ao chegar, um homem estará esperando por você, dizendo "Oh, a floresta de Timber com certeza tem mudado!". Agora você tem que dizer a senha correta para ele, que é a terceira opção. Se você pegar a 1ª ou a 2ª opção, isso resultará em uma cena engraçada onde o homem quase é atropelado por um trem. Entregando-lhe a senha, ele dirá para o grupo de Squall segui-lo (este cara tem a mania de falar "sir" no final de quase todas as frases). Faça isso e você chegará até um vagão de trem, a base de resistência deste grupo, que parte de Timber em seguida.

Base de Resistência

Dentro do trem, todos se apresentam formalmente (Squall não é de grandes formalidades), e você fica sabendo que este grupo chama-se Forest Owls. Zone é o líder do grupo e Watts é o cara que o recebeu em Timber. Os membros dizem que ainda é necessário acordar a "princesa", que está em seu aposento no fundo do vagão. Squall concorda, mas não sem antes fazer algumas observações ameaçadoras, dizendo que ele é um profissional e não um garotinho de recados.

Siga para as outras partes do vagão e você encontrará a "princesa" em seu agradável quarto rosado e florido. Ela reconhece Squall do dia do baile de gala na Garden (sim, ela é aquela garota com quem ele dançou na festa) e fica muito feliz em descobrir que a SeeD foi enviada para ajudar seu grupo. A garota então se apresenta sob o nome de Rinoa (você tem a oportunidade de renomeá-la, se quiser) e também o seu amigo Angelo (que também é possível renomear). Os dois então voltam para junto dos outros e todos seguem para a sala de estratégia, onde o plano será definido. Watts, disfarçado, obteve informações de que o presidente Vinzer Deling estaria passando de trem por Timber, vindo da capital de Galbadia. O plano é seqüestrar o presidente para obter a independência de Timber. O procedimento consiste em realizar uma série de trocas de vagões durante o percurso para poder capturar o vagão de Vinzer Deling. O trem dos Forest Owls é formado pelo vagão da base de resistência e por um vagão clone, que é uma réplica do vagão presidecial, com um robô de Vinzer para distrair os guardas. O trem do presidente é constituído por uma locomotiva, o primeiro vagão de escolta, o vagão do presidente e um segundo vagão de escolta. Os vagões de escolta estão preparados com sensores para detectar intrusos, mas o do presidente não contém estes aparatos, já que ele não gosta de ser incomodado. Basicamente, você terá que saltar da base sobre o segundo vagão de escolta, correr para o primeiro vagão de escolta, desconectar o vagão do presidente enquanto o trem dos Forest Owls conecta-se entre o primeiro escolta e o vagão de Vinzer, formando um só conjunto; então desacoplar o segundo vagão de escolta, permitindo que o vagão da base e o vagão do presidente desconectem-se do conjunto, deixando o trem de Galbadia com um vagão clone no lugar. Para o processo de desconexão dos vagões, será necessário inserir uma seqüência de códigos, que Rinoa vai passar durante o processo. Você terá 5 minutos para realizar toda a operação. Rinoa deixará Squall treinar um pouco a inserção dos códigos de desconexão; aperte L1 para terminar quando já estiver pronto. Depois disso, Rinoa pergunta se você entendeu o processo (a primeira opção confirma e a segunda pede uma nova explicação).

O grupo de ataque fica sendo os três membros da SeeD e Rinoa, já que Zone e Watts logo tiram o corpo fora (Watts diz que fica incumbido de colher informações, enquanto Zone tem um grave problema de estômago em qualquer situação mais delicada). O quadro com recortes na sala de estratégia contém artigos da revista Anarchist Monthly afixadas. Estas dão informações sobre a ascensão de Vinzer Deling ao poder.

Antes de iniciar a missão, vasculhe um pouco mais o trem dos Forest Owls. No quarto de Rinoa, sua cama retrátil agora está em forma de sofá, e sobre ela está a revista Pet Pals Vol. 2, que permite a Angelo aprender uma nova técnica. Na sala do meio, você encontra o robô clone de Vinzer Deling, que automaticamente diz que não quer ser incomodado sempre que alguém se aproxima. Salve o seu progresso no Save Point ainda nesta sala e siga para onde está Watts. Conversando com ele, escolha a primeira opção para vasculhar um pouco mais, ou a segunda opção para iniciar a missão.

Operação de Seqüestro

Linhas Férreas de Timber

Você estará em cima do vagão de fuga do trem dos Forest Owls, e deverá pular para cima do segundo vagão de escolta do outro trem, quando este se alinhar. Faça isso apertando o botão de ação quando os dois vagões estiverem relativamente juntos.

Agora, o grupo deve passar pelo teto do segundo vagão de escolta, que contém sensores. Apenas espere e observe os guardas... que descobrem que nenhum dos sensores está funcionando. Aproveite o momento para passar correndo antes que os soldados os consertem. Se você demorar e os sensores voltarem a funcionar, você deverá agir da seguinte maneira: os guardas azuis monitoram os sensores de som e os guardas vermelhos verificam os sensores de temperatura; quando uma janela sob você se abrir com um guarda azul, fique parado para ele não ouvi-lo, se for um guarda vermelho, corra para ele não sentir o seu calor. Coordene seus movimentos adequadamente.

Sobre o vagão do presidente você pode passar tranqüilamente, pois não há sensor algum. Dentro do vagão, um soldado vem reportar o relatório atual, dizendo que não há nada de anormal; o presidente se aborrece e diz que não quer ser incomodado por estes relatórios inúteis.

Agora você estará no primeiro ponto de desengate. Zell e Selphie ficarão vigiando para alertá-lo sobre a aproximação de guardas, então fique atento para seus avisos. Neste momento, Rinoa diz para você descer até o painel para inserir os códigos. Aperte ↓ quando você estiver pronto. Enquanto você estiver no painel, Rinoa lhe dirá um código aleatório que você deverá inserir. Na tabela você confere os comandos.

Assim, se Rinoa lhe passar o código

CÓDIGOS

Versão Americana

▲ = 4
□ = 3 O = 1
X = 2

Versão Japonesa

▲ = 1
□ = 4 O = 2
X = 3

AQUI VAI UM SUMÁRIO DA MISSÃO:

1) Perseguir e embarcar sobre o segundo vagão de escolta;
2) Prosseguir cuidadosamente pelo topo do segundo vagão de escolta;
3) Prosseguir normalmente pelo topo do vagão do presidente;
4) Com a primeira seqüência de códigos, desacoplar o primeiro vagão de escolta;
5) Após a separação, inserir o vagão clone e o vagão de fuga na seqüência;
6) Com a segunda seqüência de códigos, desacoplar o segundo vagão de escolta;
7) Depois da separação dos vagões, o vagão de fuga e o vagão do presidente escapam, deixando o trem de Galbadia com a locomotiva, os dois vagões de escolta e o vagão clone.

"4 2 3" na versão americana, você deve inserir a seqüência O, ▲, X, □. Você tem um tempo de 5 segundos para inserir cada código, se não conseguir, Rinoa passará uma outra seqüência. No total, você deve inserir 3 códigos com sucesso para efetuar o desengate do vagão. Quando os guardas estiverem se aproximando, você deve imediatamente subir (com ↑) para não ser descoberto. Para auxiliá-lo, Zell e Selphie vão avisar da aproximação de guardas, e você pode ainda segurar o botão L1 para olhar à esquerda e verificar se eles estão vindo. Neste ponto, você pode inserir dois códigos, subir, aguardar os guardas, descer e inserir o terceiro código. Com isso, o grupo vai para cima do vagão do presidente e este é desengatado juntamente com o segundo vagão de escolta, o trem dos Forest Owls são acoplados e os dois trens formam um só conjunto.

Neste momento, um guarda entra no vagão do presidente – que na verdade, agora é o vagão clone – e reporta o relatório, dizendo que não há nada de anormal. Ao se aproximar do presidente, que é o robô clone, ele diz que não quer ser incomodado, e o soldado obedece, não percebendo a troca.

Este é o momento para a segunda separação. Você está sobre o segundo vagão de escolta e deve inserir os códigos para realizar o desengate. Novamente há guardas vigiando a área, mas como Zell e Selphie estão se encarregando de desacoplar o vagão de fuga, você não contará com a ajuda deles para vigiar os guardas. Ao descer para a inserção dos códigos, verifique a aproximação de guardas, e suba se algum deles estiver se aproximando. Rinoa novamente lhe passará seqüências aleatórias para você inserir da mesma maneira que fez no primeiro processo de desengate, só que desta vez são necessários 5 códigos para desacoplar o vagão. Feito isso, siga para o vagão da esquerda.

Agora o segundo vagão de escolta se desengata e o vagão de fuga separa-se do conjunto, levando também o vagão do presidente. O vagão clone é deixado em seu lugar e o segundo vagão de escolta reengata-se ao conjunto. Assim, cada trem toma o seu caminho: o trem de Galbadia levando um vagão clone e o trem dos Forest Owls com o vagão do presidente.

A operação toda não deve durar mais de três minutos se você fizer tudo corretamente. Caso não haja erros, seu ranking SeeD será elevado, do contrário, ele pode até cair.

Agora você estará reunido com Rinoa dentro do vagão da Base de Resistência. Ela fala para você fazer os últimos preparativos antes de acertar as contas com Vinzer Deling. Aproveite para pegar a Pet Pals Vol. 2 se você ainda não fez isso, então vá para a sala com o Save Point. Conversando com os outros membros, você descobre que os pais de Zone e Watts fundaram a organização Forest Owls há 18 anos, quando foram cruelmente assassinados pelo exército de Galbadia diante dos olhos de seus filhos e de toda a multidão, sendo ainda mutilados pelo próprio Vinzer Deling, como prova de seu poder; foi então que eles decidiram continuar com o grupo rebelde Forest Owls, que ganhou muitos membros que se comoveram por sua história. Agora salve o seu progresso, configure seus personagens (lembre-se de que seu grupo para o próximo evento é formado por Squall, Zell e Selphie), e fale com Rinoa para prosseguir (escolhendo a segunda opção). O grupo então segue para o vagão capturado do presidente para interrogar o soberano de Galbadia, Vinzer Deling, mas ficam espantados ao descobrir que ele na realidade não é o verdadeiro presidente. O falso presidente diz que espalhou falsos rumores para atrair os grupos rebeldes, e os Forest Owls cairam direitinho na armadilha do verdadeiro presidente. Ele se enfurece e então ataca o grupo.

Fake President

HP: 52~778
Draw: Cure
AP: –

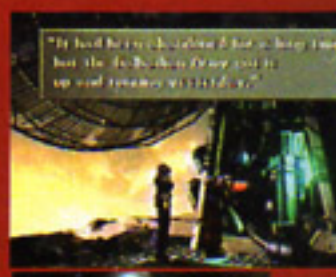
Primeiramente você enfrentará o falso presidente, que possui ataques estranhos, mas extremamente fracos. Ele não poderá lhe causar grandes problemas, então aproveite esta oportunidade para estocar magias Cure, que é a única em sua lista de Draw. Quando você acabar com seu HP, o Fake President revela sua verdadeira forma... Agora você enfrentará Gerogero, que desta vez será um bom desafio. A principal dificuldade aqui é o fato de que este chefe realiza vários ataques que causam status negativos em seus personagens. A melhor maneira de evitar isso é fazendo um Draw nele para usar a magia Esuna de seu próprio estoque para curar qualquer anormalidade em um de seus personagens. É importante nunca deixar um personagem com status negativos, pois assim Gerogero poderá causar Berserk ou Silence em todo o seu grupo, limitando você a usar apenas ataques físicos. Para atacar Gerogero, uma boa opção é usar Fire em Junction com o Elem-Atk-J, para causar dano por Fire em seus ataques físicos, assim como o uso de magias Fire e do GF Ifrit. Mas a melhor maneira mesmo é aproveitar a sua condição de undead, que o torna vulnerável a curas. Com isso, você pode causar um enorme dano em Gerogero fazendo magias Cure ou Cura. Para ter maior efetividade, use Double em seus personagens para poder fazer dois Cures por turno e aumente seus poderes mágicos com Junction em Magic e Mag+20 ou 40%. Há também uma maneira de matá-lo com um único acerto. Usando um Phoenix Down, Elixir ou X-Potion, Gerogero vai morrer instantaneamente. Como magias e itens de cura têm efeito contrário em undeads, um Phoenix Down – que normalmente restaura a vida – causa morte instantânea. O X-Potion e o Elixir – que curam totalmente um personagem – removem todo o HP de um undead. Neste ponto do jogo, é mais provável que você tenha um Phoenix Down do que um X-Potion ou Elixir. Na versão americana, há ainda uma chance de que o Phoenix Down falhe, mas basta você tentar continuamente. Lembre-se de que um personagem deve ter o comando Item para usar esta estratégia.

Se você não estocou magias Double com Elvoret anteriormente, aproveite agora para conseguir algumas delas. Se quiser, antes de acabar com Gerogero, acumule também algumas magias Esuna, que serão de grande utilidade.

Gerogero

HP: 350~3650
Pontos: extremamente fraco contra Holy, vulnerável a Earth e Fire, imune a Poison
Draw: Esuna, Double, Berserk, Zombie
AP: 20

SÓ COMO CURIOSIDADE, a maioria das partes de Gerogero que eram vermelhas na versão japonesa (onde ele se chamava Namtall-Utoku) foram alteradas para azul. Depois da luta, o grupo está novamente reunido. Watts obteve novas informações: Vinzer Deling está seguindo para a estação de televisão de Timber, e há muitos guardas patrulhando a área. O grupo desconfia que o fato tem relação com o evento ocorrido na torre de comunicação em Dollet. Rinoa se reúne com os membros de seu grupo para decidir o que fazer agora. Squall questiona este ato, dizendo que sua missão já está cumprida. Rinoa então mostra um contrato enviado pelo diretor Cid Kramer, no qual ele informa que os serviços da SeeD devem ser prestados até o grupo Forest Owls atingir o seu objetivo: a independência de Timber. Assim, Squall e seus dois companheiros ficam obrigados a ajudar o grupo rebelde até o fim.



Agora você deverá escolher o terceiro integrante de seu grupo (Zell ou Selphie). Para chegar até a estação de televisão, você precisaria pegar um trem local, mas como todas as linhas foram temporariamente interrompidas, você deve descer e colher informações com os habitantes de Timber. Fale com Watts e escolha a segunda opção para partir.

TIMBER: SEQÜESTRO NA ESTAÇÃO DE TELEVISÃO (0)

Inimigos
- Galbadian / Elite Soldier

Draw Points:
- Blizzaga (edifício Timber Maniacs, na sala de provisões)
- Cure (em frente à Taverna)
- Scan (beco atrás da taverna)

Revistas:
- Pet Pals Vol.3 & 4 (no Pet Shop)
- Girl Next Door (na pilha de revistas no edifício Timber Maniacs)
- Timber Maniacs (edifício Timber Maniacs, sala da redação)

Observação Importante:
- Rinoa se junta a seu grupo aqui; ela começa em nível 11.

Os soldados procuram por um cara que tem a estranha mania de falar "sir" no final de cada frase e três membros da SeeD que o acompanhavam. Visite o Pet Shop (compre as revistas Pet Pals Vol. 3 e 4) e, ao lado dele, o Souvenir Shop que, apesar de não vender nada, contém informações interessantes como um mapa "simplificado" de Timber e outros.

Como nesta área há muitos guardas de Galbadia, então gaste algum tempo estocando suas magias.

Você pode visitar o Hotel de Timber, mas a dona do estabelecimento, amiga de Rinoa, alerta que muitos homens de Galbadia estão ali hospedados, e que eles não podem fazer nada, pois os soldados raptaram as mães e crianças de Timber. Sua única opção no Hotel é usar o Save Point. Ao sul daqui, dois guardas de Timber estão sendo subjugados por soldados de Galbadia. Você pode ajudá-los, eliminando os dois soldados, mas os guardas não podem fazer nada, já que suas esposas e filhos estão presos. Eventualmente, na ponte que há antes da área do Hotel, você poderá encontrar um garoto. Ele tem um amor secreto por Rinoa, e sempre lhe entregará um Potion quando você passar por ali com ela em seu grupo. O mesmo acontecerá se Quistis estiver integrando o conjunto (posteriormente). Se precisar de descanso, sua opção é visitar o Owl's Tears, que está perto dos limites da cidade, próximo à estação de trem de Dollet. Fale com o homem velho e diga que você gosta de bebidas (2ª opção), então examine a torneira à esquerda para curar seu grupo. Porém, se você pegar os 500 gil que estão guardados no armário (examinando-o várias vezes), você perde este recurso de cura.

Agora siga para o edifício da revista Timber Maniacs. Verificando as pilhas de revistas que estão logo na entrada, você encontrará uma revista de nudez (é o item Girl Next Door, útil posteriormente). Na sala escura ao lado da recepção, você encontra um Draw Point bem escondido com a magia Blizzaga. No fundos encontra-se a redação, onde há mais um exemplar da revista Timber Maniacs no chão. A propósito, há uma pessoa do lado de fora do edifício que sonha em ser um jornalista. Procure enconrajá-lo para que você possa receber uma recompensa mais adiante.

Na casa ao lado do edifício Timber Maniacs, uma senhora fala sobre um beco que você pode utilizar para chegar até a estação de televisão. Se quiser, você pode dar uma olhada nele da janela no segundo andar da casa, mas o garotinho vai cobrar 10 gil por isso. A mãe do garoto não gosta nada da idéia dele cobrar as pessoas para olhar pela janela, e lhe dá umas boas palmadas. Saia da casa e siga para a direita, então desça pelas escadas nesta área. Em frente à taverna, dois soldados estarão conversando, dizendo que foi fácil roubar a carta de um cara bêbado. Derrote os dois guardas e você vai ganhar uma carta comum de Monster. À esquerda há um Item Shop para você atualizar o seu inventário. Pegue também a magia Cure no Draw Point à direita e entre na taverna.

Lá dentro, há um homem bêbado bloqueando a porta dos fundos que leva ao beco, reclamando que um guarda roubou a sua carta. Para tirá-lo de seu caminho, você tem duas opções: pagar-lhe uma bebida ou devolver sua carta perdida. Examine o bêbado e escolha a segunda opção para conversar com ele. Agora você terá três opções. Se você optar por pagar uma bebida (1º opção), deverá escolher a correta, pois ele só gosta de um dos seis tipos. Fale com a garota no bar e você descobrirá que ele só gosta de bebidas amargas. Agora observe o bêbado para descobrir a cor da garrafa que ele está segurando: verde. Basta verificar a tabela abaixo para descobrir sua bebida preferida.

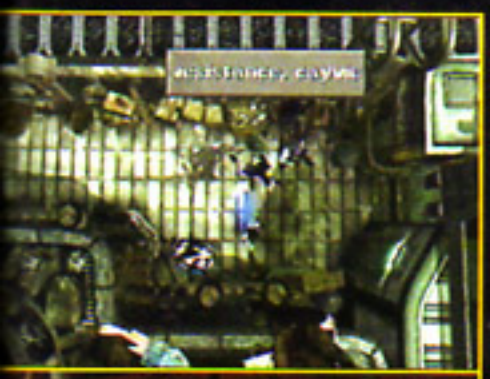
Resposta: o bêbado só gosta de tomar Reagan; então ele vai negar

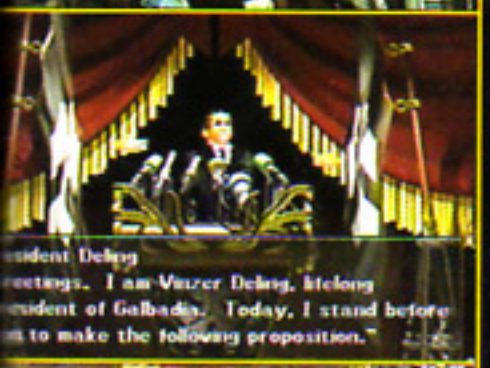
	Vermelha	Verde	Amarela
Doce	Mimett	Tantal	Curiel
Amargo	Krakka	Reagan	Sylkis

qualquer outra bebida. Pague 100 gil e dê-lhe uma Reagan para ele liberar o caminho (a propósito, o nome destas bebidas eram diferentes alimentos de chocobos em Final Fantasy VII).

Com a 2ª opção, fale com ele sobre as cartas. Squall vai lhe mostrar a carta de Monster que o guarda havia roubado e, de tão feliz que o bêbado ficará, ele não apenas o deixará ficar com esta carta, como também dará outra (a carta de Tonberry), além de deixá-lo passar. Como você pode ver, esta é a maneira mais lucrativa de chegar até o beco. Salve o seu progresso no Save Point, pegue a magia Scan no Draw Point e prossiga pelo beco na direção da estação de televisão. Enquanto a transmissão está sendo preparada para ir ao ar, Watts chega com mais informação, dizendo que a segurança no estúdio de televisão foi aumentada, e que é impossível entrar neste momento. Rinoa decide fazer uma mudança repentina de planos, escolhendo entrar e fazer um pronunciamento depois que o presidente tiver saído, pois é uma maneira menos arriscada. Squall se aborrece por ela mudar de idéia tão depressa, e diz que seu grupo fará apenas o que ela mandar, mas parece que não é isso que está acontecendo. Rinoa pede que ele dê sua opinião ("– Sim, eu vou falar." / "– Esquece."). Se você escolher a segunda opção, Rinoa insiste e ordena que Squall diga, então ele fala sua opinião (a 1º, de qualquer forma). Squall critica as atitudes de Rinoa e seu grupo, fazendo um plano com 3 pessoas reunidas no chão, e então mudando de idéia na última hora, sem nem mesmo conseguir tomar uma decisão sem a opinião dos outros, concluindo que é difícil trabalhar sob um sistema assim. Você terá a opção de parar (2º opção) ou continuar com a bronca (1º). De qualquer forma, Rinoa fica magoada com estas palavras, pois ela pensava que tudo daria certo trabalhando com a SeeD e que todos poderiam se dar muito bem, mas que eles estão ali só pelo contrato. Então ela se revolta e sai correndo na seqüência. Neste momento, o outro membro do seu grupo chega no lugar de Rinoa e a transmissão tem início.

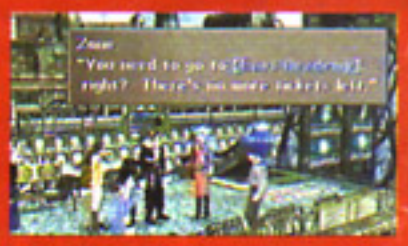
Um apresentador chama a atenção de todos os telespectadores do mundo, fazendo um breve discurso, e apresentando o presidente Vinzer Deling, que começa o seu pronunciamento. O presidente de Galbadia anuncia que deseja acabar com as batalhas e conflitos, e que para negociar com os líderes das nações, ele chamou uma embaixatriz, a feiticeira. Neste momento, o estúdio de televisão é invadido por Seifer, que elimina todos os guardas e põe a garganta do presidente na lâmina de sua Gunblade, no momento em que Quistis também sobe ao palco e chama o grupo de Squall para o estúdio. Suba as escadas imediatamente e você chegará ao estúdio, onde Quistis e Seifer têm o presidente em seu poder. Todos estão tensos com a situação, e é então que Zell inconscientemente revela que eles são da Garden. Percebendo isso, Vinzer Deling diz que, se algo acontecer com ele, o exército de Galbadia se revoltará e acabará com a Garden. Para acalmar os ânimos, Seifer leva o presidente para a outra sala. Siga-o. De um canto da sala, surge uma mulher misteriosa. Ela oferece a Seifer a salvação e pergunta se ele quer deixar de ser uma criança (alusão à música Liberi Fatali, ou Criança Destinada, da apresentação). Seifer fica confuso e relutante. Quando os outros chegam na sala, a misteriosa mulher lança um feitiço que cega e paralisa. Em seguida ela parece lançar uma magia sobre Seifer, que solta o presidente, e depois entram por um portal, ambos desaparecendo.





Depois do ocorrido, a líder dos Forest Owls revela que seu esconderijo foi destruido. Rinoa diz que é melhor deixar Timber por um tempo e ordena que Squall a leve para um local seguro. Agora siga Rinoa e Quistis até aquela casa ao lado do edifício Timber Maniacs, que você descobre ser o QG dos Forest Foxes, um grupo de resistência como o Forest Owl. Todos tentam entender o motivo de Seifer ter vindo para Timber, então Rinoa imagina que ele veio para auxiliar os Forest Owls, já que ela o conhecia e conversava muito com ele. Soldados de Galbadia batem à porta, e todos se escondem no segundo andar da casa. Quistis explica que Seifer ficou revoltado quando descobriu sobre a missão em Timber e que a Garden mandaria apenas os três novatos cadetes da SeeD mesmo com a possibilidade de enfrentar todo o exército de Galbadia. Para salvá-los da missão suicida, decide então partir sozinho. Squall diz que ele já deve estar morto a esta altura, e Rinoa fica nervosa, pedindo para não falar dele assim. Squall explica que a feiticeira e Vinzer são aliados, então não seria surpresa se eles decidissem acabar com Seifer depois dele ter atacado o presidente. Squall diz que, de qualquer forma, não tem nada a ver com isso. A líder dos Forest Foxes sobe e diz que os soldados de Galbadia estão evacuando a área, então esta é a oportunidade para deixar Timber para um lugar mais seguro.

Reunidos no primeiro andar, o grupo decide que, pelas as normas da Garden, eles devem seguir para a Garden de Galbadia, que é a mais próxima. Rinoa lembra que há um trem partindo para a Estação East Academy. Quistis diz que já fez este caminho muitas vezes, então estará tudo bem. Antes de sair da casa, fale com a dona da casa para receber alguns suprimentos (Potion, Phoenix Down, Soft, Antidote e Remedy). Do lado de fora da casa, você encontrará Watts disfarçado de soldado de Galbadia, que obteve novas informações: a estação de trens estará fechada por algum tempo, mas ainda há um último trem partindo para East Academy. Ele pede ainda para você tomar conta de Rinoa ("– Ok (Eu tenho minhas ordens)." / "– Ok (Você também tome cuidado)."). Vá na direção da estação de trem. No caminho, você se encontrará com Zone disfarçado de velho, que vai lhe entregar alguns passes para o trem. Siga para a estação e suba no trem, que parte em seguida. Agora, você deve avançar direto para a Estação East Academy, mas é recomendável que você passe por esta estação e desça mais adiante em Dollet.



DOLLET E TIMBER REVISITADAS - OPCIONAL (P)

Draw Points
- Silence (Dollet, na praça central)

Revistas:
- Timber Maniacs x3 (Hotel e Bar de Dollet, Hotel de Timber)

Cartas Raras:
- Siren (com o dono do bar, no Bar de Dollet)

DOLLET REVISITADA

Dollet é como uma tranqüila cidade turística litorânea, mas tem vários eventos e artigos interessantes. Em primeiro lugar, durma no Hotel para encontrar mais um exemplar da revista Timber Maniacs no quarto. Avançando rua abaixo, você chegará até o bar. Suba para o segundo andar e você encontrará mais um exemplar da Timber Maniacs. Ao lado da revista (o homem do lado esquerdo, perto das mesas de aposta) está o dono do bar, também conhecido por Master Card Player, que jogará cartas com Squall. Se você conseguir derrotá-lo, além de poder conseguir ganhar a carta Siren, ele o conduzirá para seu quarto privado. Neste quarto, o homem lhe dará como prêmio por tê-lo vencido, 5 cartas de Geezard, 4 de Red Bat, 3 de Buel, 2 de Anacondaur e 1 de Cactuar. Se você vasculhar repetidamente as pilhas de revistas espalhadas no chão, achará a revista Occult Fan II, assim como vários itens e um pouco de informação inútil.

Saindo do bar e descendo a rua, você encontra a casa de um artista com um filho problema. Ouça a reclamação do garoto e então verifique a pintura. Siga o pintor até a praia e fale com ele e com a garota que está junto. Ele lhe dirá que o osso na pintura tem um significado a mais. Volte para a casa e veja a pintura novamente. É um local de Dollet. Vá para o local que está na pintura e você encontrará um cachorro. Depois de examinar o cachorro, você receberá um item. São três locais diferentes, que lhe dão um Potion, um Phoenix Down e um Soft. Você não precisa ir até a praia sempre que ver o quadro, apenas encontre o cachorro no local que está pintado. Se você realizar este evento durante o terceiro CD, você obtém um X-Potion, um Mega-Potion e um Elixir ao invés dos itens normais. O soldado de Dollet nega o acesso de Squall até a torre de comunicação; fale duas vezes com ele e o soldado vai ficar com medo, permitindo que você passe. Isso apenas dá acesso a um evento engraçado com um X-ATM no final do caminho.

TIMBER REVISITADA

Voltando para Timber, você tem a oportunidade de entrar no Hotel, que agora está livre dos soldados de Galbadia. É possível adquirir uma estadia grátis. Para isso, você deve salvar uma garota de um trem na estação de Dollet. Assim, você ganha uma noite grátis no Hotel e uma manchete no jornal local. Além disso, há mais uma revista Timber Maniacs no quarto do Hotel. Visite também o menino da ponte com Quistis ou Rinoa em seu grupo para ganhar mais um Potion.

REGIÃO DE TIMBER: OBEL LAKE E ROSHFALL FOREST - OPCIONAL (Q)

Inimigos
- Fungar (campos)
- Geezard (campos)
- Thrustaevis (campos)
- Wendigo (florestas)
- Anacondaur (florestas)
- Cockatrice (florestas)
- Ochu (florestas)

Blue Magic:
- Electrocute

Armas:
- Valkyrie (Rinoa)

A Roshfall Forest está do lado oposto de Obel Lake, ambos ao norte de Timber. Wendigo (uma monstruosidade sem cabeça que lembra um gorila selvagem) vaga nesta floresta, e deixa o item Steel Orb quando é derrotado. Pegue pelo menos dois destes. Se você usar o comando Mug, Wendigo dá Steel Pipes. Se não conseguir nenhum destes, apenas lembre-se deste lugar para voltar mais tarde. Além disso, você pode encontrar também alguns Thrustaevis (passáros azuis), que podem lhe dar o item Shear Feather ao serem derrotados ou com o comando Mug. Este item será necessário para fazer upgrade na arma de Rinoa mais tarde. Cockatrices (pássaros com peito amarelo e barriga verde) também aparecem na floresta. Você pode receber o item Coral Fragments se eles estiverem entre o nível 1 e 19 (nos níveis 20 a 29 as chances são menores; acima disso eles não deixam este item). Use um destes para que Quistis aprenda a Blue Magic Eletrocute.

ESTAÇÃO EAST ACADEMY E EASTERN FOREST (R)

Agora voltemos ao curso normal do jogo. Pegue novamente um trem para a Estação East Academy, ou então chegue lá a pé (o que realmente dá um trabalho). Olhe diretamente para noroeste da Estação (guie-se pelo campo de visão mostrado no mapa) e você verá uma pequena floresta entre duas montanhas; siga para lá. Certifique-se de configurar os Junctions de Squall, Selphie e Quistis antes de entrar na floresta.

O grupo pára e discute sobre a situação. Selphie atenta ao fato de que eles podem não ser bem recebidos na Garden de Galbadia por tudo que se passou. Zell fica extremamente preocupado com a Garden de Balamb, temendo um ataque de Galbadia; afinal, foi ele quem falou demais sobre a Garden. Squall é frio e realista quanto a possibilidade de um contra-ataque, o que deixa Zell ainda mais preocupado. Rinoa critica o procedimento do líder do grupo, dizendo que ele deveria ser mais positivo, que todos gostariam de ouvir palavras de consolo. Neste momento, quando os dois iam começar a discutir, Squall, Selphie e Quistis sentem-se estranhos, tomados por uma força maior que os faz desmaiar; o mesmo que aconteceu na viagem de trem para Timber. Zell e Rinoa permanecem acordados; e a eles só resta aguardar...

SEGUNDA SEQÜÊNCIA DE LAGUNA: CENTRA EXCAVATION SITE (S)

Inimigos:
- Esthar Soldier (humano)
- Esthar Soldier (ciborgue)
- Gesper
- Elastoid

Draw Points:
- Sleep (na entrada)
- Confuse (nível superior)
- Cure (2º nível, sob a pedra)

Blue Magic:
- Degenerator

Os três soldados de Galbadia estão explorando um local de escavação, perdidos porque o líder trouxe o mapa errado. Assim mesmo, Laguna, Kiros e Ward prosseguem com a exploração. Este evento pode ser direto e rápido, mas há uma série de eventos paralelos que podem lhe dar poucas recompensas agora, porém, no futuro, isso pode render prêmios maravilhosos.

Eventos Paralelos:

Gespers e Elastoids aparecem em algumas áreas das escavações, mas eles são um pouco raros. Com sorte, um Gesper derrotado deixará o item Black Hole (Blue Magic Degenerator para Quistis). Já com Elastoid, você pode usar o comando Card para uma carta de Elastoid (há uma chance raríssima de isso resultar em uma carta de Ultima Weapon). Você poderá modificar a carta de Elastoid em um Steel Pipe (na proporção de 1 por 1).

Seguindo em frente, logo na entrada você encontra um Draw Point com Sleep. Neste ponto, há uma bifurcação com dois caminhos; pegue o da direita. Siga o caminho das minas até que se divida novamente. Perto da pilha de escombros, você encontrará um item. Não é possível identificá-lo na tela, mas se você vasculhar ali com o botão de ação, encontrará uma Old Key. O problema é que Laguna perde este item e não há como recuperá-lo. A Old Key não tem nenhuma utilidade por enquanto, mas o fato de encontrá-la influenciará no futuro. Siga pelo caminho à esquerda. Eventualmente você chegará até um corredor com três comportas de aço no chão. Deixe Laguna examinar a segunda comporta de perto e ele encontrará uma pequena alavanca segurando-a. Escolha a primeira opção então ela ficará sem apoio, e o primeiro que passar sobre ela cairá na armadilha. Volte na tela anterior e assista um tolo soldado de Esthar caindo como um pato. Isso também vai desencadear um efeito posterior no jogo. Vá mais uma vez para o corredor com as comportas e tente fazer o mesmo com a comporta da direita. Laguna não conseguirá abri-la, então apenas ignore por enquanto. Ela se abrirá por si só após os eventos seguintes, mas ainda assim é necessário tentar remover a alavanca. Volte até a primeira bifurcação e agora siga pelo caminho da esquerda. Logo você encontrará um Draw Point com a magia Confuse e uma escada. Desça.

Na próxima tela há uma outra Old Key escondida próxima aos escombros no lado esquerdo. Laguna mais uma vez perderá o item; isso tem influência posteriormente. Seu grupo vai se deparar com as mesmas 3 comportas de aço. Examinando a da esquerda, Laguna decide não mexer nela. Agora volte pelo mesmo caminho e prossiga até a bifurcação onde você encontrou a primeira Old Key, seguindo pelo caminho de cima. Você encontrará um dispositivo de detonação no chão. Este dispositivo está ligado a duas pedras ali perto, cada uma ativada por um botão: vermelho ou azul. Primeiramente, escolha apertar o botão vermelho, e depois tente o azul. Isso vai eliminar dois grupos de soldados de Esthar. Mas faça exatamente nesta ordem, para poder ter bons efeitos posteriormente. Fique atento para uma outra pedra presa na parede do lado esquerdo de um dos corredores. Examine-a e Laguna empurrará a pedra, eliminando mais um pobre soldado de Esthar. Isso, além de revelar um Draw Point com a magia Cure, vai ativar um outro efeito mais tarde.

Você logo encontrará um Save Point. Laguna, Kiros e Ward chegam a uma área fora da escavação, em um abismo de frente para o mar. Um grupo de soldados de Esthar vem para atacar o trio. Agora você deverá lutar cinco batalhas seguidas se você não ativou nenhuma das armadilhas, ou apenas uma se você ativou todas; o último soldado derrotado usa a técnica Soul Crush para atingir Kiros e Ward, deixando-os apenas com 1 HP.

Laguna diz que eles estão salvos por chegar ao mar. Seus dois amigos estão tremendo de medo, pois o abismo é muito alto; Ward começa a perder a voz. Laguna avista uma embarcação ao longe e resolve apelar e arremessa seus dois companheiros penhasco abaixo, na direção do mar. Em seguida, ele tenta descer cuidadosamente, mas tropeça e acaba caindo no mar, não sem antes bater a cabeça contra a encosta...

Assassinato

Capítulo II

Objetivos

Capitulo 2: *Assassinato*
a) Eastern Forest: Continuação
b) Região da Garden de Galbadia: Monterosa Plateau (opcional)
c) Garden de Galbadia
d) Galbadia: Deling City
e) Região de Galbadia: Gotland Peninsula
f) Tomb of the Unknown King
g) Região de Galbadia Revisitada
h) Deling City Revisitada: Prelúdio da Parada de Edea
i) A Parada Começa

Informação

Inimigos:
Wendigo, Ochu, Anacondaur, Fungar, Cockatrice, Belhelmel, Geezard, Blood Soul, Thrustaevis, Geezard, Wendigo, Armadodo, Blobra, Forbidden, Buel, Creeps, Red Bat, Grand Mantis, Iguion, Idea, Seifer

Draw Points:
Double, Haste, Shell, Life, Thundara, Protect, Float, Cura, Esuna, Zombie

GFs:
Brothers, Carbuncle

Revistas:
Timber Maniacs 6, Weapons Mon May

Cartas raras:
Sacred, Minotaur

Blue Magic:
Electrocute, LV? Death

EASTERN FOREST - CONTINUAÇÃO (A)

Inimigos:
- Wendigo
- Ochu
- Anacondaur
- Fungar
- Cockatrice

Zell e Rinoa continuam a esperar que Squall, Selphie e Quistis despertem. Quando os três se levantam, Zell pergunta se eles sonharam com Laguna novamente, recebendo a confirmação, enquanto Quistis se espanta com o fato, já que é a primeira vez que acontece com ela. Squall diz para não se preocupar com o fato por enquanto. Todos deixam a floresta e Rinoa se desculpa com Squall pelo que aconteceu antes...

Eventos Paralelos
Quando estiver na tela do mapa, fique rodeando a floresta pela qual você passou para encontrar alguns inimigos. Este é um grande lugar para você evoluir. A maioria dos monstros nesta área (especialmente os raros Ochus, plantas imensas que causam diversos status negativos) dão uma grande quantidade de EXP e AP – quase tanto quando os T-Rexaurs do início do jogo. Isso é especialmente útil se você está tentando aprender a habilidade Mug de Diablo, que requer 200 AP.

REGIÃO DA GARDEN DE GALBADIA: MONTEROSA PLATEAU - OPCIONAL (B)

Inimigos:
- Belhelmel
- Geezard
- Blood Soul

Armas:
- Rising Sun (Rinoa)

Enquanto passa por esta área, você poderá batalhar com alguns Belhelmels, criaturas mascaradas e afiadas que ficam balançando no ar. Quando você derrota um deles, há uma certa chance de ele deixar o item Saw Blade. A melhor maneira de conseguir este item é usar o comando Mug para poder roubá-lo de Belhelmel. O item Saw Blade é um dos materiais exigidos para melhorar a arma de Rinoa para um Rising Sun. Junte 1 Saw Blade e também 8 Screws. Assim, você poderá fazer o upgrade na arma de Rinoa logo que encontrar um Junk Shop.

GARDEN DE GALBADIA (C)

Draw Points:
- Haste (invisível, no centro do saguão)
- Double (escondido, no auditório)
- Shell (pista de atletismo, próximo às quadras)
- Life (vestiário)

Armas:
- Ulysses (Irvine)

Observação Importante:
- Irvine une-se ao seu grupo aqui; ele começa no nível 13

Logo que você chegar na maior das Gardens, os alunos estarão comentando sobre a presença da feiticeira na capital de Galbadia. Quistis decide conversar com o diretor desta Garden para explicar a situação atual. O sistema interno de comunicação logo anuncia que os cadetes da SeeD vindos da Garden de Balamb devem comparecer na sala de recepção no 2º andar.

Antes de fazer isso, é recomendável que você explore as áreas disponíveis da enorme Garden de Galbadia, familiarizando-se com o ambiente. O centro brilhante do saguão principal esconde um Draw Point com a magia Haste; assim como o vestiário da pista de patinação, que contém um Draw Point com a magia Life. O auditório no 2º andar oferece um Draw Point escondido com a magia Double. Os jogadores nas classes possuem várias cartas de Boss de nível 6 (não raras, mas muito boas). Em uma sala do lado leste da Garden você encontrará um grupo de três alunos conversando sobre cartas. A garota do grupo possui toda a coleção de cartas Boss de nível 6. Ganhar todas não é uma tarefa fácil, já que ela possui o melhor deck já visto até aqui.

Depois de explorar a área, siga as instruções, partindo para a sala de recepção. Suba as escadas e entre na primeira porta à sua frente chegando no segundo andar.

Enquanto o grupo aguarda na sala, Quistis chega para dar as notícias. A Garden de Balamb está a salvo, pois o governo de Galbadia julgou o seqüestro como sendo um ato independente; porém, Seifer foi considerado culpado e julgado. Todos ficam chocados com a notícia, especialmente Rinoa. Parece que ela compartilhava de um senti-

mento mais forte com Seifer. Squall fica confuso, pensando consigo mesmo, tentando entender porque as pessoas ficam falando sobre Seifer como se ele já tivesse morrido. Squall se aborrece com a conversa e resolve sair.

Voltando para o saguão principal, você encontrará a sempre amável dupla Raijin e Fujin. Eles vieram para entregar uma mensagem da Garden de Balamb para os cadetes da SeeD, enviada pelo diretor Cid diretamente para o diretor da Garden de Galbadia. Agora você ouvirá um comunicado dizendo para os cadetes da SeeD da Garden de Balamb se reunirem no portão de entrada. Faça como foi ordenado e encontre-se com os outros membros de seu grupo em frente à Garden de Galbadia e aguarde pelo diretor. Logo o diretor, Martine, chega. Ele apresenta a você o comunicado do diretor Cid e suas novas ordens. As Gardens de Balamb e Galbadia estão trabalhando juntas em um plano. O governo de Galbadia apontou uma feiticeira como sua enviada da paz para fazer negociações com outros países; mas isso é apenas um artifício para atingir a dominação do mundo, já que a feiticeira espalha o medo no coração das pessoas, impossibilitando qualquer negociação imparcial e permitindo que tudo seja realizado sob os termos definidos pela nação de Galbadia. Martine já foi notificado que a feiticeira pretende mesmo tomar a Garden de Galbadia como sua base de operações. Portanto, as duas Gardens, juntamente com um general do exército de Galbadia, fizeram um plano de assassinar a feiticeira, usando o recurso de tiro de longa distância. Como o grupo atual não contém nenhum franco atirador, Martine apresenta Irvine, que será o ponto chave da missão; ele vai disparar contra a feiticeira e os demais deverão auxiliá-lo. Se houver qualquer falha, a operação deve continuar, mas o método usado então será o combate direto. O próximo passo é seguir para Deling City e encontrar-se com o general Caraway para receber novas instruções. Agora você deverá formar os novos grupos (2ª opção), ou deixar que o convencido do Irvine faça isso (1ª opção). Como Irvine entrou no seu grupo, se você tiver 1 Steel Pipe, 1 Bomb Fragment (impossível de conseguir agora; se você não obteve antes, na Fire Cavern, use a habilidade Card Mod para refinar uma carta de nível 4 de Bomb) e 2 Screws, você poderá melhorar a arma dele. De qualquer modo, siga para a Far East Galbadia Station, a sudoeste da Garden. Pague 3000 gil para embarcar e ir para Deling City.

Na viagem, Irvine mostra suas habilidades de conquistador e tenta se aproximar das garotas do grupo. Ao levar uma bela bronca de Quistis, ele diz que a vida de um atirador é muito solitária, então ele faz isso para se distrair. Ainda bem que o trem logo chega...

GALBADIA: DELING CITY (D)

Draw Points:

- Thundara (praça da cidade, entre o Arco do Triunfo e a mansão do General Caraway)

Você finalmente chegará à capital de Galbadia, Deling City. Apenas siga para a mansão do general Caraway. Fale com o guarda do lado direito da tela e ele dirá que Squall deve provar ser mesmo um cadete da SeeD, indo para uma dungeon e trazendo uma senha de volta. Para isso, ele lhe dará um mapa da dungeon e algumas opções. Você pode comprar uma dica pagando a absurda quantia de 3000 gil, mas isso poderá diminuir o seu ranking de SeeD. É extremamente aconselhável que você compre o dispositivo de localização por 5000 gil; assim você saberá exatamente onde estão seus personagens na dungeon. Só resta agora escolher a última opção para ser levado aos limites da cidade, onde você poderá partir para o mapa.

REGIÃO DE GALBADIA: GOTLAND PENINSULA (E)

Inimigos:

- Thrustaevis
- Geezard
- Wendigo

No caminho para a Tomb você enfrentará alguns inimigos. Para facilitar sua missão mais adiante, aproveite a batalha com os Thrustaevis para fazer Draws em algumas magias Float antes de entrar na tumba. Se este inimigo estiver em um nível elevado, ele terá a magia Tornado para Draw. Esta magia é excelente para Junctions em quase todos os atributos. Se ele ainda não possuir Tornado, use Mug para roubar Windmill, que pode ser refinado em 20 magias Tornado cada um (com a habilidade T Mag-RF de Quezacotl).

TOMB OF UNKNOWN KING (F)

Eventos Paralelos

De posse da senha, você já pode sair da tumba e voltar para Deling City, mas ainda há coisas úteis a se fazer aqui, como obter o GF Brothers, então é aconselhável continuar.

Se quiser, use o Save Point do lado de fora da tumba, e também pegue o Draw Point de Protect. Então entre. Nesta dungeon, você tem acesso a um mapa que lhe foi dado em Deling City, bastando apertar o Select. Se você não comprou o dispositivo de localização por 5000 gil, será um pouco difícil localizar-se com precisão, já que há vários corredores e intersecções parecidas, o que pode confundi-lo facilmente. Ao consultar o mapa, você ainda tem o recurso de voltar para a entrada da dungeon, apertando o botão ▲ (americano) ou X (japonês); mas fique avisado de que isso diminuirá o seu ranking de SeeD. Logo na primeira intersecção da dungeon, quando há quatro caminhos se encontrando, você encontrará uma espada com cabo azul no chão. Você obterá a mensagem "*Student ID No ÷ ÷ ÷ ÷* , mostrando um número de quatro dígitos. Este número é a senha que você precisará para entrar na mansão do general Caraway, então anote-o. Esta senha é aleatória, e varia de jogo para jogo. Você já deve ter percebido e se acostumado com o layout desta dungeon, aprendendo a localizar-se enquanto avança. O que faz esta área tão confusa é o fato de que, ao contrário de outras dungeons, quando você entra em uma nova tela, a perspectiva continua a partir das costas de Squall. Uma simples estratégia a seguir é ir sempre para a direita. Fazendo isso, você sempre se mantém nas partes externas da dungeon, visitando todas as salas na ordem. Além disso, seguindo esta rota, você acabará de volta à entrada da dungeon. Depois de pegar a senha na entrada, siga para a sala oeste do mapa e você encontrará um monstro chamado Sacred, que o atacará por você tê-lo incomodado.

Sacred

HP: 855–36375
Pontos: fraco contra Poison e Wind, absorve Earth
Draw: Shell, Protect, Berserk, Life
AP: 20

Minotaur

HP: 578–27218
Pontos: fraco contra Poison e Wind, absorve Earth
Draw: Shell, Protect, Berserk, Double
AP: 20

Os dois irmãos agora se uniram. Tenha um bom estoque da magia Float; esta magia é duplamente útil nesta batalha: 1) nos chefes, ela impede que eles regenerem seu HP; 2) no grupo, ela o protege do devastador Mad Cow Special. Reserve um personagem apenas para renovar os efeitos das magias Float. Deixe este com o status Double para que ele possa fazer dois Floats por turno. Como na batalha anterior, é bom que seus personagens estejam com Junction da magia Aero ou Tornado no Elem-Atk-J para causar dano por Wind com ataques físicos. Para aumentar seu poder de defesa, use Protect em todos os membros de seu grupo. Você pode usar duas estratégias para vencê-los: concentrar seus ataques em um só (neste caso, pegue Minotaur primeiro, já que ele possui os ataques mais fortes), ou então causar dano direto nos dois (invocando GFs. De uma forma ou de outra, se você usar as vantagens da magia Float, esta batalha não será difícil.

Sacred

HP: 855–36375
Pontos: fraco contra Poison e Wind, absorve Earth
Draw: Shell, Protect, Berserk, Life
AP: 20

Suas investidas baseiam-se em simples ataques físicos. Logo de cara, procure dar Draw em Protect e use-a em todos os membros de seu grupo. Sacred ainda possui a magia Life em sua lista de Draw, que é extremamente recomendável para você escolar neste momento. Como Sacred é vulnerável ao elemento Wind, faça Junction com a magia Aero ou Tornado em seu Elem-Atk-J. Um dos recursos que tornam Sacred mais resistente é sua capacidade de curar seu HP; lance a magia Float nele para anular isso. Este efeito pode não durar muito tempo, então será necessário fazer Float algumas vezes durante a batalha. Derrote-o com magias baseadas no elemento Wind, ataques físicos com dano elemental de Wind e alguns GFs.

Ao ser derrotado, Sacred foge. Saia e continue seguindo para a direita. Você acabará chegando até a sala do dique. Examine a esquerda para encontrar um Draw Point de Float. No lado direito, há uma alavanca que desbloqueia a passagem de água; ative-a. Saia novamente e prossiga à direita, chegando até a sala de controle da ponte. A parede da direita esconde um Draw Point com a magia Cura. Mexa nas engrenagens para ativar uma ponte. Continue até chegar na entrada da dungeon. Então siga sempre reto. Você terá de enfrentar Sacred e Minotaur.

Vencendo a batalha, você ganhará a carta Sacred. GF Brothers e, com o espírito do rei desconhecido, a carta rara de Minotaur.

O GF Brothers é excelente para aumentar o HP de seus personagens. Além do HP-J, ele possui outras habilidades como HP+20, 40 e 80% e HP Bonus.

Eventos Paralelos

Um inimigo muito raro nesta área, e que só aparece nas partes curvas do caminho é o Forbidden (esqueleto com duas espadas. Ele é capaz de fazer Death, que pode matar instantaneamente um membro de seu grupo. Você pode querer usar o comando Card para tentar transformá-lo na carta de Forbidden, que pode ser convertida no item Betrayal Sword com a habilidade de menu Card Mod. O Forbidden também pode deixar Betrayal Swords ao ser derrotado se ele estiver entre os níveis 1 e 19. Este item é necessário para fazer upgrade na arma de Squall.

O cascudo Armadodo oferece Turtle Shells (apenas acima do nível 20) quando é derrotado. Adquira dois destes itens (também necessários para a arma de Squall).

REGIÃO DE GALBADIA REVISITADA (G)

Armas:
- Flame Saber (Squall)
- Ulysses (Irvine)

Se você não conseguiu pegar os Steel Pipes anteriormente, os Wendigos vagam nas áreas secas (marrons) ao redor de Deling City. Use o comando Mug neles, então junte 1 Steel Pipe, 1 Bomb Fragment (use o Mod Card em uma carta de nível 4 de Bomb) e 2 Screws para habilitar a arma Ulysses de Irvine, se você já não a tiver. Wendigos aparecem com maior freqüência nas áreas noturnas. Agora você poderá ter também o Flame Saber de Squall: necessita de uma Betrayal Sword, 1 Turtle Shell e 4 Screws. Geezards, que aparecem nas mesmas regiões dos Wendigos, deixam Screws. O Turtle Shell extra que dissemos para você guardar (ao passar pela Tomb of the Unknown King) será usado mais tarde.

DELING CITY REVISITADA: PRELÚDIO DA PARADA DE EDEA (H)

Revistas:
- Weapons Mon May (esgotos)
- Timber Maniacs (Hetel de Galbadia, debaixo da cama)

Armas:
- Cutting Trigger (Squall)
- Maverick (Zell)

Dica: Depois que o general Caraway levar o grupo de Quistis para os portões, ele parece desaparecer no ar. Na realidade, se você olhar atentamente, ele está caminhando entre a multidão, para a direção da residência presidencial. Pode ser um pouco difícil de distingui-lo, pelas suas roupas escuras. Siga-o com o grupo de Squall.

Você deve seguir para a mansão. É recomendável dar uma volta pela cidade e conseguir alguns artigos. Visite o Hotel de Galbadia, pague pela estadia e, ao levantar-se, encontre um exemplar da revista Timber Maniacs. Tente ganhar as cartas de Grendel e Mesmerize (ambas de nível 2). Elas podem ser modificadas com a habilidade de Card Mod, gerando 1 Dragon Fin e 1 Mesmerize Blade, respectivamente. Você deverá conseguir algumas cartas de Buel (nível 2), monstros que você encontra na Fire Cavern e também na Tomb of the Unknown King. Modifique 2 destas cartas em 2 Magic Stones. Combine 1 Dragon Fin com 1 Spider Web para melhorar a arma de Zell (Maverick); e 1 Mesmerize Blade e 8 Screws para Squall (Cutting Trigger) na Junk Shop da área comercial da cidade para melhores armas.

Depois, siga para a mansão do general. Fale com o guarda na entrada da mansão e escolha a primeira opção para inserir a senha. Você deve inserir a senha na ordem inversa (se for 135, então você deve inserir o 5, depois o 3, e então o 1). Entre. Rinoa fica impaciente com a espera e decide procurá-lo, ordenando que Squall não a siga. Logo o general Caraway, pai de Rinoa, chega. Ele explica que todas estas invasões, todas as coisas ruins que a nação de Galbadia vem fazendo são obra de Edea, e foi ele quem contratou a SeeD para assassiná-la. Esta noite Edea estará em sua cerimônia de apresentação, na Parada de Galbadia. Basicamente, você deve se dividir em dois grupos (o Sniper Team, formado por Squall e Irvine e o Gateway Team, pelos demais). O general Caraway vai então detalhar os passos da missão, informando também que o líder do grupo deverá entrar em combate direto com a feiticeira se tudo mais falhar para completar o intento.

Caraway Mansion

Rinoa chega e sugere usar um artefato mágico que supostamente pode restringir os poderes de Edea; Quistis ignora a idéia furiosamente e diz que "isso não é um jogo". O grupo então sai sem Rinoa. Siga Caraway.

Caraway Mansion

Chegando no aposento da mansão, o general Caraway se engana e tranca a porta pensando que prendeu a sua filha. Quistis, Zell e Selphie ficam presos. Depois desta pequena virada, deixe Quistis examinar o quadro ao lado de Selphie, então apanhe uma taça de vidro da estante à esquerda. Vá para o fundo, à extrema esquerda, e coloque a taça na estátua. Desça nos esgotos, suba pela roda giratória à esquerda da tela e continue subindo.

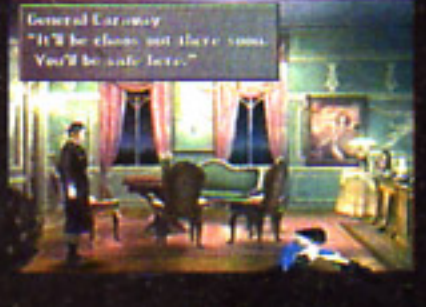
Arco do Triunfo

Quistis acha que foi muito dura e severa com Rinoa, e decide voltar para se desculpar com ela. Volte à mansão do general Caraway (você não precisa atualizar seus Junctions ainda).

Residência Presidencial

(Nota: é bom transferir os Junctions de algum personagem para Rinoa por enquanto)

Rinoa decide que, independente da opinião dos outros, ela deve tentar impedir Edea sozinha; então ela parte para a residência presidencial, pelos fundos, para não ser descoberta pela multidão.



Salve seu progresso com Rinoa, então procure uma tampa de esgoto à direita. Desça pela abertura e então siga à esquerda para encontrar a revista Weapons Mon May. Volte ao Save Point depois disso. Suba pelas várias caixas para chegar até o topo. Siga o caminho (há uma escada à esquerda) para o telhado.

A PARADA COMEÇA (I)

Rinoa chega até o aposento de Edea e tenta enganá-la, aproximando-se para colocar o bracelete místico, mas seu plano falha e ela cai sob um feitiço de Edea. O pronunciamento começa quando a feiticeira leva o presidente e Rinoa para a sacada da residência presidencial. Irvine e Squall notam sua contratante dos Forest Owls e decidem ajudá-la. Edea mata o presidente e torna-se a governante de Galbadia. Ela então transforma estátuas do Arco do Triunfo em terríveis monstros que vêm atacar Rinoa.

Você assumirá o controle de Squall neste momento. Siga Irvine (faça seus Junctions em seguida), salve seu progresso, então suba pelas caixas da mesma maneira que você fez com Rinoa. Se você não pegou a revista Weapons Mon May do esgoto usando Rinoa, você pode fazer isso agora também. Vá direto para o aposento de Edea para achar Rinoa. Você enfrentará Iguion.

Carbuncle possui as habilidades para fazer Junction com magias no ataque e defesa de status (ST-Atk-J e ST-Def-J). Tente fazer Junction com as magias Sleep, Stop ou Death para ataque com status; funciona bem contra inimigos comuns. Depois de vencer os dois Iguions, Rinoa obriga Squall a acompanhá-la. Então volte até o corredor da tela anterior e abra a comporta à direita no chão. Desça e pegue o rifle lá. O grupo aguarda o momento certo para atirar em Edea.

Esgotos de Deling

Atualize os Junctions do grupo. Os esgotos podem parecer longos e intimidantes, mas o que você realmente tem a fazer aqui é seguir o caminho simplesmente (sempre há só 1 ou 2 rotas abertas a você a cada ponto) até que você dê meia volta para seu ponto de partida original que é a escada pela qual você desceu antes de chegar aos esgotos. Abaixe as escadas pelo caminho, e use só os moinhos que giram no sentido horário para poder prosseguir. Alguns portões você terá que abrir com **X** (americano) ou **O** (japonês). Aqui vai a maneira mais rápida:

1) Siga o caminho de sentido único até que você alcance uma escada que você pode derrubar. Você pode cruzá-la para chegar até um Draw Point com Esuna, mas você terá que voltar pela escada derrubada;

2) Continuando, o grupo passará por um moinho desativado, seguido por um que você pode usar. Vá primeiro para a esquerda antes de continuar se você quiser também um Draw Point com Zombie. Há ainda um Draw Point com Bio ao sul do moinho;

3) O moinho anterior o levará para o outro lado, para mais um moinho. Pule neste. Siga o caminho para o sul e cruze os próximos dois moinhos;

4) Derrube a próxima escada que você encontrar... e você estará de volta ao ponto que começou. Siga para a direita de onde você derrubou aquela escada para encontrar outro moinho;

5) Suba por ele, siga o caminho e faça meia-volta no fim para encontrar o Save Point. Suba pela escada ali perto para alcançar os níveis superiores do Arco do Triunfo.

Inimigos:
- Creeps (esgotos)
- Red Bat (esgotos)
- Grand Mantis (esgotos)
- Iguion (chefe)

Draw Points:
- Esuna (esgotos)
- Zombie (esgotos)
- Bio (escondido nos esgotos)

GFs:
- Carbuncle (use Draw em Iguion)

Revistas:
- Weapons Mon May (esgotos)

Blue Magic:
- Electrocute
- Lv? Death

Armas:
- Morning Star (Selphie)
- Slaying Tail (Quistis)

Dica:
- Certifique-se de que Squall ou Irvine estejam equipados com o comando Draw; você precisará disto para adquirir um GF neste episódio.

Eventos Paralelos

Creeps (sombras negras com 2 olhos vermelhos) oferecem 2 itens: alguns deixam Curse Spikes (se eles estiverem entre nível 20 a 29), que pode ser usado para Quistis aprender a Blue Magic LV? Death; usando o comando Mug, você consegue o item Coral Fragment, que concede a Blue Magic Eletrocute para Quistis. Entretanto, você poderá também aprender LV? Death no segundo CD. Se você não estiver conseguindo Coral Fragments, você pode obtê-lo através da habilidade de menu Card Mod, refinando as cartas de Creeps.

Outra criatura se encontra apenas na escada que conduz aos esgotos: Grand Mantis, um enorme escorpião. Você pode roubar Sharp Spikes dele com o comando Mug, podendo melhorar a arma de Quistis (Slaying Tail: 2 Magic Stones e 2 Sharp Spikes) e Selphie (Morning Star: 2 Steel Orbs, de Wendigo, e 1 Sharp Spike). Você não pode chegar a um Junk Shop agora, mas segure estes itens. Aliás, guarde um Sharp Spike extra para depois também.

Iguion X2

HP: 127~177
Pontos: vulnerável a Earth e a Holy, imune a Fire e Poison
Draw: Esuna, Cure, Break, Carbuncle
AP: 10

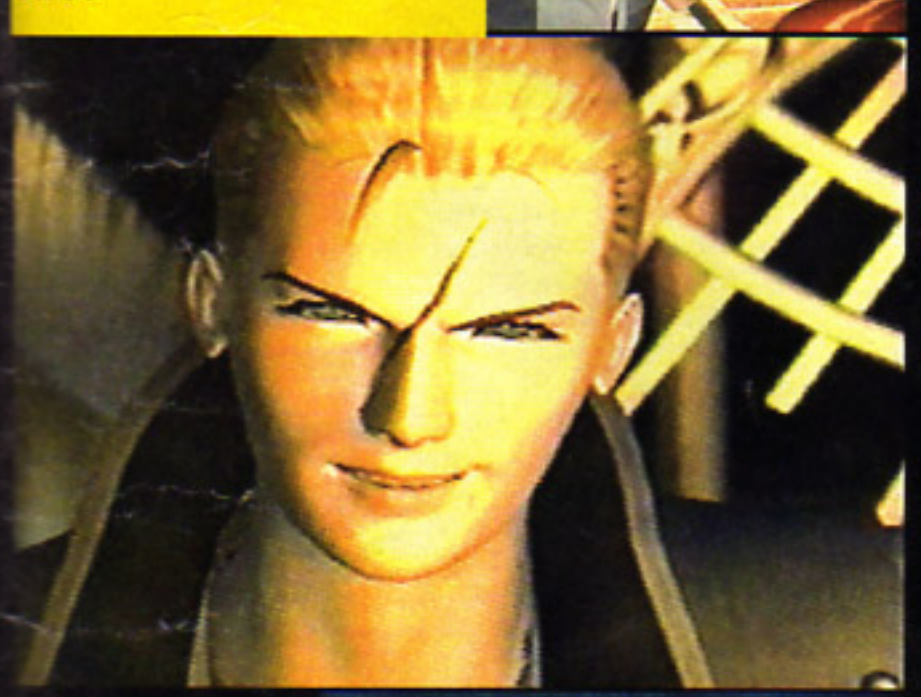
Logo no início da batalha, faça um Draw em qualquer um destes inimigos para obter o GF Carbuncle (última opção da lista de Draw), então livre-se de um deles rapidamente, pois juntos eles podem atacar com Ressonance. Outros ataques pouco efetivos incluem Magma Breath (facilmente resolvido tirando Esuna deles) que causa o status Slow Petrify em seus membros. Use o GF Brothers contra eles (Ifrit é inútil, já que os Iguions são imunes à Fire).

Quando Zell falar com você, controle Quistis e aperte o botão no painel de controle à esquerda para fechar os portões. Porém, Irvine mostra seu lado fraco neste ponto crucial, e finalmente Squall o convence a dar o tiro decisivo. Edea pára a bala no ar com seu poder mágico e o grupo então decide partir para o plano B: combate direto. Prepare-se fazendo os Junctions corretos em seus personagens agora.

Parada de Galbadia

Seifer

HP: 176~1150
Pontos: vulnerável a Poison
Draw: Fire, Cure(Cura), Life
AP: 0



Aparentemente Seifer não tem treinado suas habilidades desde que se uniu a Edea. Seus ataques físicos são fracos, a não ser que ele use sua Gunblade corretamente para causar um Critical Hit (o que acontece raramente). Use o comando Mug para roubar um Elixir. Além disso, você pode querer fazer um Junction com Fire na Defense de Squall antes de enfrentar Seifer, pois a magia Fire é seu principal recurso de ataque. Este tem ainda a magia Life em sua lista de Draw, que é bem recomendável para estocar. Para vence-lo, acerte-o com GFs ou com a Gunblade para uma vitória rápida.

Edea

HP: 1300~7000
Draw: Cura, Dispel, Life, Double
AP: 20

O arsenal de Edea consiste em várias magias elementais de nível 3, assim, minimize o dano fazendo a magia Shell em todos os membros de seu grupo. Felizmente, Rinoa e Irvine juntam-se a Squall para ajudá-lo nesta batalha.

Você pode ainda invocar o GF Carbuncle, obrigando Edea a usar a magia Dispel para anular o seu status Reflect. Só que ela só pode fazer isso em um personagem por turno, podendo acabar gastando três turnos com Dispel. Aproveite esta oportunidade para atacá-la, ou estocar um pouco de sua magia Double com os outros dois personagens, enquanto o terceiro imediatamente começa a invocar Carbuncle novamente. Além disso, com seus personagens em Reflect, Edea não poderá atacar com nada mais forte que o seu Astral Punch.

É um pouco difícil, mas ela possui magias amigáveis como Cura e Life em sua lista de Draw, que você pode usar em sua própria vantagem. Mesmo que você perca esta batalha, você poderá seguir em frente, mas isso significa deixar de ganhar 20 AP.

Depois da batalha, Edea mostra sua frieza e poder lançando uma farpa de gelo que atravessa o peito de Squall. Rinoa mostra-se desesperada. Será que tudo está perdido?...

A Feiticeira Edea

Capítulo III

Objetivos

Capítulo 3: *A Feiticeira Edea*
a) Terceira Seqüência de Laguna: Winhill
b) D-District Prison
c) Deserto de Galbadia
d) Base de Mísseis
e) Conflito na Garden de Balamb
f) Garden de Balamb Móvel
g) Fisherman's Horizon (FH)
h) Garden de Balamb: Festival da Garden
i) Timber Revisitada 2 (opcional)
j) Winhill Revisitada (opcional)
k) Cidade de Balamb Sob Vigia
l) Winter Island: Shumi Village (opcional)
m) Região de Centra Ruins (opcional)
n) Kashkabald Desert (opcional)
o) Garden de Trabia
p) Região de Trabia (opcional)
q) Shumi Village Revisitada (opcional)
r) Eventos Mistos: Parte 1 (opcional)
s) Região de Centra: Cape of Good Hope
t) Invasão: Garden de Balamb
u) Invasão: Garden de Galbadia

Informação

Inimigos: Bite Bug, Caterchipillar, Guard, Elite Soldier, GIM52A, GIM47N, Geezard, Thrustaevis, Wendigo, Belhelmel, Galbadian Soldier, SAM08G, Command Soldier, Command Leader, BGH251F2, Glacial Eye, Bomb, Grat, T-Rexaur, Granaldo, Grendel, Buel, Blood Soul, Blobra, Tri-Face, Oilboyle, Norg, Vysage, Lefty, Righty, Fujin, Raijin, Armadodo, Forbidden, Red Bat, Tonberry, Odin, Abyss Worm, Cactruar, Chimera, Mesmerize, Bite Bug, Gayla, Snow Lion, Blue Dragon, Paratrooper, Jelleye, Death Claw, Blitz, Slapper, Cerberus, Seifer, Edea
Draw Points: Curaga, Dispel, Drain, Reflect, Berserk, Thundaga, Aero, Full Life, Blind, Blizzara, Blizzard, Bio, Regen, Shell, Haste, Ultima, Cure, Thunder, Firaga, Blizzaga, Pain, Zombie, Aura, Life
Itens: STr Up, Pet Nametag, Tent, Pet House
GFs: Leviathan, Boko The Chocobo, Phoenix, Pandemona, Odin, Cerberus, Alexander
Revistas: Combat King 001, Weapons Mon Jun, Timber Maniacs 7, Timber Maniacs 8, Ocult Fan III, Timber Maniacs 9, Girl Next Door, Combat King 002, Timber Maniacs 10, Weapons Mon Aug
Cartas raras: Seifer, Quezacotl, Zell, Pandemona, Odin, Selphie, Pandemona, Siren, Quezacotl, Mini Mog, Zell, Quistis, Rinoa, Cerberus
Blue Magic: Micro Missile, Lv? Death, Gatling Gun, Aqua Breath, Acid, Degenerator

TERCEIRA SEQÜÊNCIA DE LAGUNA: WINHILL (A)

Inimigos:
- Bite Bug
- Caterchipillar

Draw Points:
- Curaga (escondido no quarto de Laguna)
- Dispel (nas docas)
- Drain (perto da casa da senhora idosa)
- Reflect (escondido perto do caminhão)

Laguna tem vivido na pacífica cidade de Winhill. Nesta manhã, Ellone, sua pequena vizinha e amiga, vem informá-lo de que há um visitante procurando por ele na taverna de Raine. Vá até lá, onde Kiros o estará esperando ("–O que aconteceu com Ward?" / "– Fale-me sobre Julia." / "– ...Onde estou?" / "– Vamos conversar depois..."). Conversando com Kiros, Laguna fica a par dos últimos acontecimentos. Ele descobre que Ward deixou o exército e achou um trabalho na limpeza da nova D-District Prison; além disso, agora ele perdeu a voz, é mudo. A pianista Julia, seu amor secreto, casou-se com um certo homem do exército de Galbadia chamado Caraway, já que Laguna não mais apareceu nem mandou notícias. Ela pensou que Laguna havia morrido, então Caraway a consolou e casou-se com ela (espere aí, isso significa que...).

Logo, Laguna tem que sair para fazer suas patrulhas diárias, já que ele é o protetor da vila de Winhill – Kiros decide se unir a ele. Faça os Junctions apropriados antes de sair. Vá para o sul da vila, na direção do Item Shop, e ao longo do caminho Kiros descobre que Laguna está prestando serviços como forma de agradecimento por aqueles que o encontraram ferido e cuidaram dele após os acontecimentos na escavação. Kiros sugere um trabalho alternativo na Timber Maniacs, no qual Laguna mostra um pouco de interesse. Retorne para a taverna quando você acabar. Kiros e Laguna chegam quando Ellone e Raine estão conversando. A garotinha pergunta por que Raine não se casa com Laguna, assim, os três poderiam viver felizes juntos. Ela diz que este não é o estilo de vida de Laguna, que ele gosta de viajar, explorar o mundo e buscar seus sonhos. Além disso, sempre que Raine tenta uma conversa séria, Laguna se esquiva. Os dois soldados que estavam ouvindo tudo fingem chegar naquele momento e então Laguna passa o relatório de monstros derrotados para Raine. Volte para a casa de Laguna depois disso.

D-DISTRICT PRISON (B)

Os membros da SeeD foram presos na D-District Prison após falhar na tentativa de assassinar Edea. Zell desperta na mesma cela que Quistis, Selphie e Rinoa. Fale com todo mundo. Alguns guardas vêm apanhar Rinoa, e acabam espancando Zell, que se mostra rebelde. E quanto a Squall, seu ferimento mortal desapareceu estranhamente, mas Seifer vem para embaralhar as coisas...

Eventos Paralelos:
Os Caterchipillars aqui podem lhe fornecer Spider Webs se você não as conseguiu antes. O mesmo vale para os Bite Bugs com suas Magic Stones.

Inimigos:
- Guard
- Elite Soldier
- GIM47N
- GIM52A
- Geezard
- Thrustaevis
- Wendigo
- Belhelmel

Draw Points:
- Berserk (cela no 9º andar)
- Thundaga (cela no 11º andar)

Itens:
- Str Up (cela no 2º andar)
- Pet Nametag (cela no 2º andar)
- Tent (cela no 4º andar)
- Pet House (cela no 1º andar)

Nova Opção:
- Character Report (jogador de cartas no 10º andar)

Blue Magic:
- Micro Missile

Elite Soldier

HP: 148–4940
Pontos: vulnerável a Poison
Draw: Fire, Thunder, Blizzard
AP: 2

Gim52AX2

HP: 1431–19400
Pontos: fraco contra Earth, Thunder e Water, imune a Poison
Draw: Haste, Slow, Dispel
AP: 3

Você deve fazer Junction com Thundara em seu ataque elemental (Elem-Atk-J), e eliminar o Elite Soldier primeiro. Cuidado com os Micro Missiles. Você pode anular os efeitos de Aura e Protect usando Dispel neles.

Eventos Paralelos

Use o comando Mug no GIM47N amarelo para conseguir Steel Orbs, enquanto o (raro) GIM52A fornece Missiles. Estes últimos podem ser usados para conceder a Blue Magic Micro Missile de Quistis, mortal se usada contra inimigos de HP alto. A propósito, ambos os robôs são vulneráveis ao elemento Thunder.

Há alguns prisioneiros (membros da Garden) que jogam cartas, mais precisamente nos andares 5 e 11. Eles cobram uma taxa para jogar com você (no 5º andar você deve pagar 500 gil; no 11º são 200), mas entregam itens aleatórios se você vencer. Estes itens variam desde Potions até outros bem melhores como HP Up. Se você vencer uma partida de cartas contra o jogador no 10º andar, pagando-lhe 300 gil pela partida, você ganhará um upgrade no menu Battle Report, dentro do Tutorial. Basicamente, isso abrirá a seção Character Report, com dados detalhados de batalhas sobre cada personagem. Você só poderá adquirir esta opção aqui, mas não é realmente vital fazer isso.

Biggs

HP: 1467~2235
Draw: Cure(Cura), Haste, Slow, Regen
AP: 10

Wedge

HP: 416~2139
Pontos: imune a Poison
Draw: Fire(Fira), Shell, Protect, Reflect
AP: 0

Eles estão um pouco mais fortes do que na torre de comunicação em Dollet. Gaste algum tempo estocando as magias Regen e Reflect deles, e também use o comando Mug para roubar-lhes alguns itens decentes (Biggs tem um Regen Ring e Wedge, um Strength Love). Quer um pouco de diversão? Então use a magia Zombie nos dois. Você pode então matá-los instantaneamente usando alguns Phoenix Downs ou magias Life. É ainda mais divertido usar a magia Regen nos dois soldados "zumbificados", funcionando como Poison. Você pode ainda acelerar o processo usando Haste neles. Outro truque divertido é usar a magia Confuse nos dois patetas, e assistir a confusão que os dois fazem. Se Wedge estiver em Confuse e atacar Biggs, este irá imediatamente contra-atacar Wedge e gritar com ele; se ocorrer o contrário, Wedge vai pedir para Biggs parar de bater nele.

D-District Prison

Um pobre Moomba comete um erro e é espancado por um guarda.

Câmara de Tortura

Seifer questiona Squall sobre o verdadeiro significado por trás da SeeD. Atordoado, Squall só pode repetir em sua mente o que ele sabe: SeeD é um grupo de forças especiais composto por alunos de elite formados da Garden. Squall terá que tomar uma decisão ("– ...Apenas me deixe morrer." / "– ... Eu vou mentir... Eu devo... viver..."). As escolhas aqui influenciam mais tarde. Seifer parte e deixa um guarda interrogando Squall.

Zell decide tentar a sorte e fugir para ajudar o grupo (já que ele é o único que não precisa de armas). Não esqueça de atualizar seus Junctions. Começando do sétimo andar (lembre-se de atualizar seus Junctions), suba um nível para encontrar dois guardas que estão com as armas do grupo. Você sabe o que fazer com eles, não? Logo que você recupera suas armas e volta para a cela, outra batalha o espera com dois velhos conhecidos, que foram rebaixados após a falha na torre de Dollet, Biggs e Wedge.

Bem, restam-lhe duas opções depois da luta: subir ou descer. Descendo você acabará num caminho sem saída, mas encontrará a revista Combat King 001 bem lá embaixo, no nível 1, e também itens variados nas celas durante o caminho para baixo. É impossí-

vel voltar aqui depois, então você deverá fazer esta descida agora.

Andar 7: Aqui é onde você começa.
Andar 6: Apenas um Save Point.
Andar 5: Um homem jogará cartas.
Andar 4: Vasculhe as celas para encontrar um Tent.
Andar 3: Aqui também há um item [Pet House].
Andar 2: E aqui também [Pet Nametag e um Str Up].
Andar 1: Save Point e Combat King 001 em 2 celas separadas.
Agora suba novamente.
Andar 8: Um homem lhe venderá itens aqui.
Andar 9: Draw Point com Berserk.
Andar 10: Você pode salvar ou jogar cartas com um homem aqui.
Andar 11: Um Draw Point com Thundaga e a chance de jogar cartas.
Andar 12: Nada aqui.
Andar 13: Vá para a Câmara de Tortura encontrar-se com Squall). Se você negou-se a se render com Squall, um dos Moombas na Câmara de Tortura oferecerá remover uma das barreiras em um certo andar; escolha a opção para o 4º andar. Dependendo das outras respostas durante a tortura, mais Moombas colaborarão entregando-lhe bons itens.

13º andar

Zell ajudará controlando o movimento do braço elevador; aperte o botão vermelho (Red Switch) quando Zell lhe disser para fazer isso. Examine a porta no fim do corredor no nível inferior; bem, parece ser um beco sem saída. Assim, volte para o elevador. A cena vai trocar para Zell. Você terá que escapar dos guardas usando apenas o Zell. Deixe-o com bons Junctions antes disso, e corra num sentido horário. Os 6 personagens estão reunidos; Rinoa porém, está chateada por Irvine ter gasto seu tempo vindo. De qualquer forma, você terá que se dividir em 2 grupos. O grupo de Squall terá que continuar seguindo para cima simplesmente; faça o oposto com Irvine. Quando você finalmente alcançar o 14º andar com Squall, equipe-se com a habilidade Move-Find de Siren para encontrar um Save Point escondido. Lembre-se de deixar todos com bons Junctions. Ah, e não se esqueça de falar com todos os Moombas que você encontrar em seu caminho. Eles vão dar alguns itens para Squall. Siga todo o caminho para baixo e para a direita no 15º andar como Squall. Agora volte à tela anterior para examinar o painel de controle na parte superior direita. Irvine instruirá Squall aqui. Volte escada abaixo para salvar, então suba novamente a escada para a ponte no canto inferior direito. Cruze-a e, quando a ponte começar a se desfazer, leve Squall para um lugar seguro. Se você falhar, é Game Over! A D-District Prison começa a afundar; direcione Squall simplesmente mantendo o direcional pressionado para a direita quando ele se separa dos outros. Uma vez livre do perigo, o grupo parte com veículos roubados.

DESERTO DE GALBADIA (C)

Draw Points:
Aero

A primeira remessa de mísseis foi disparada contra a Garden de Trabia, com a Garden de Balamb sendo o próximo alvo da destruição. Novamente, você terá que se dividir: Squall lidera o grupo que volta para a Garden de Balamb para alertar sobre o ataque iminente; o grupo de Selphie infiltra-se na Base de Mísseis para tentar impedir o segundo lançamento de projéteis. É preferível que você leve seus personagens mais fracos com Squall. O caminho dele é o mais difícil dos dois, mas dá uma maior oportunidade para ganhar alguns níveis.

Caminho de Squall Parte Um: Estação do Deserto de Galbadia

Esconda-se no trem à sua esquerda na estação. Os guardas tentarão inutilmente perseguir o trem com o qual o grupo foge.

Caminho de Selphie: Deserto de Galbadia

Volte primeiro a Deling City para renovar seu estoque de itens e remodelar suas armas.

BASE DE MÍSSEIS (D)

Inimigos:
- Galbadian Soldier
- Elite Soldier
- SAM08G
- Geezard
- Command Soldier
- Command Leader
- BGH251F2

Draw Points:
- Full Life (sala de lançamento)
- Blind (passagem)
- Blizzara (Circuit Room)

Revistas:
- Weapons Mon Jun (vença BGH251F2)

Dirija até a base e entre pela porta à esquerda. Prossiga para examinar o terminal entre as duas portas... A porta da esquerda deverá abrir. Seus personagens estarão disfarçados de soldados para tentar sabotar o sistema e impedir o lançamento da segunda remessa de mísseis. Se você conseguir fingir bem e não ser pego, poderá receber um bônus mais tarde. Vocês se encontrarão com um guarda do lado de fora da Circuit Room – escolha a segunda opção para caminhar. Chegue até outro Save Point, siga para o canto inferior esquerdo da tela. Fale com os 2 soldados que você encontrar à direita, então volte para o Save Point. Haverá uma porta que dá acesso à sala de lançamento; entre e fale com os guardas. Diga a 1ª opção. Há um Draw Point com Full Life aqui. Volte até os dois soldados e fale com eles. Selphie será requisitada para ir no lugar deles. Vá para a Circuit Room. Selecione a 1ª opção, 2ª, então bata em tudo usando h. Saia – você terá que responder aos guardas lá fora. Escolha a segunda opção e novamente a segunda. Acompanhe os guardas até a Circuit Room. Volte até a sala de lançamento e um guarda tentará detê-lo; escolha a 1ª opção ambas as vezes para ganhar acesso. Empurre a carga (□). Agora você poderá operar o painel de controle do lado de fora da sala. Escolha a opção Target (alvo), depois escolha Set Error Ratio no máximo. Faça um teste de simulação (Simulation), então carregue para o sistema. Há um pequeno segredo aqui... Na tela de Equipment no sistema, segure os botões h e ¶ para assistir um soldado de Galbadia dançando. Bizarro. Salve antes de retornar a Control Room, a sudeste do painel de controle. Fale com o guarda para passar por ele.

SE VOCÊ FOR DESCOBERTO...

...Você terá que andar pela base com encontros aleatórios e também não poderá mudar a taxa de erro dos mísseis logo de cara. Você deverá primeiro ativar o sistema de auto-destruição e fugir da base. Volte para a sala de lançamento e você encontrará um soldado caído que lhe dará um ID Card e uma password. Examine o painel de controle e insira a password EDEA, para então fazer os ajustes necessários e fugir da base. Fuja rapidamente. Seu tempo é limitado e você poderá ter um limite muito curto para enfrentar o chefe fora da base.

Command

HP: 217~10400
Draw: Blizzard, Silence, Confuse
AP: 1

Command Lead

HP: 806~4400
Pontos: fraco contra Poison
Draw: Thunder, Confuse, Slow, Reflect

Estes soldados não oferecem grande perigo. Eles apenas são capazes de realizar magias que causam status negativos em seus personagens, que você pode curar com Esuna ou evitar com Reflect (invoque Carbuncle). Nada muito difícil.

Cheque os painéis à direita, ao meio e à esquerda para impedir o lançamento. Siga pela porta no fundo à direita, então examine o terminal superior esquerdo. Aqui você deverá definir o tempo de auto-destruição da Base. Você pode escolher de 10 a 40 minutos. Se você não foi descoberto pelos soldados antes, 10 minutos bastam; caso contrário, não são necessários mais do que 20 minutos. Escolhendo um tempo de 20 minutos ou menos, você poderá usar a porta da sala com o dispositivo de auto-destruição. Esta porta é um rápido atalho para a saída da base, muito mais fácil do que fazer todo o caminho de volta.

BGH251F2

HP: 4200~8400
Pontos: fraco contra Thunder, Earth e Water, imune a Poison
Draw: Shell, Protect, Stop
AP: 20

Apesar de parecer forte, ele é vulnerável a Thunder, Earth e Water, o que torna algo muito mais fácil. Para minimizar os danos causados por este chefe, usar Protect. Porém, se você estiver com pouco tempo, apenas acerte-o com GFs. Uma boa estratégia é preparar dois personagens com Junction de magias Thundara, Quake ou Water no ataque elemental e mais um outro que fique invocando Quezacotl. A cada pilar destruído do tanque, ele contra-atacará com Beam Cannon; assim, fique de olho em seus HPs. Quando o BGH251F2 for posto fora de ação, você ainda terá que combater dois Galbadian Soldier e um Elite Soldier. A luta inteira deve levar menos de 10 minutos. Vencendo a batalha, você receberá a Weapons Mon Jun. Há duas maneiras de melhorar também seu ranking SeeD. Primeira, se você passou por todo este evento sem ser descoberto pelos guardas. Segunda, saindo da base e derrotando o chefe no limite de 10 minutos.

CONFLITO NA GARDEN DE

Inimigos:
- Bite Bug (Garden)
- Glacial Eye (Garden)
- Caterchipillar (Garden)
- Bomb (Garden)
- Grat (Garden)
- T-Rexaur (Garden)
- Granaldo (Garden)
- Grendel (Garden)
- Buel (MD Level)
- Blood Soul (MD Level)
- Blobra (MD Level)
- Tri-Face (MD Level)
- Oilboyle (chefe)

Draw Points:
- Cure (portão principal)
- Esuna (biblioteca)
- Demi (na Lanchonete)
- Blizzard (Training Center)
- Full Life (MD Level)

Blue Magic:
- LV? Death

Armas:
- Maverick (Zell)

Cenário de Squall Parte 2

Está havendo um conflito interno na Garden; uma parte está do lado do Master Norg e outra está a favor do diretor Cid. Ninguém sabe onde está o diretor exceto Xu, que também está desaparecida. Antes de encontrá-la há uma série de tarefas a realizar.

Fale com o monitor da Garden e ele perguntará de que lado você está. Selecione a 2ª opção para dizer que você está com Cid, resultando em uma batalha bem fácil. Mais adiante o grupo encontrará Raijin e Fujin, que explicam que o grupo liderado pelo Master está tentando dominar a Garden de Balamb e capturar o diretor Cid.

Squall terá que encontrar o diretor, mas apenas Xu sabe onde ele está, e ela só aparecerá depois que você ajudar os membros da SeeD em cada local da Garden. Então come-

Eventos Paralelos

Os Tri-Faces raros deste local têm Curse Spikes que podem ser obtidos com o comando Mug. Estes lhe dão a Blue Magic LV? Death de Quistis, se você não a conseguiu antes. Todos os inimigos do MD Level são fracos contra o elemento Fire, então é bom fazer Junction com magia Fira no seu ataque elemental.

GARDEN DE BALAMB MÓVEL (F)

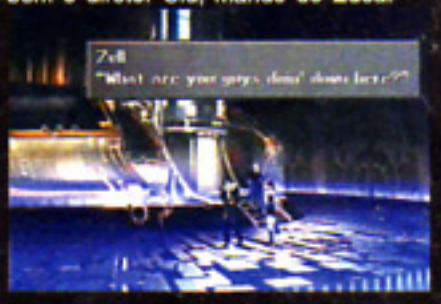
Inimigos:
» Norg (chefe)
Draw Points:
» Bio (dispositivo de Norg)
GF:
» Leviathan (use Draw em Norg)
Cartas Raras:
» Seifer (com Cid)
Dicas:
» Deixe pelo menos um dos membros de seu grupo equipado com o comando Draw, pois você poderá adquirir um GF em breve.

O conflito interno na Garden parece ter acabado, e as coisas se normalizaram após o ataque de mísseis ter sido evitado. Vá para o 2º andar e siga até o fim do corredor. Entre pela porta e você chegará ao deck da Garden. Squall e os outros membros do grupo percebem que a Garden está mesmo voando. Volte e, quando Xu der o comunicado, siga até a ponte de comando, na sala de Cid no terceiro andar.

Se você tiver Rinoa em seu grupo, poderá ver a cena em CG e também desencadear uma série de eventos posteriormente. Rinoa entra no quarto de Squall para dar uma olhada enquanto ele dorme. Quando este desperta, ela pede por uma excursão ao redor da Garden de Balamb. Claro que a maneira super empolgante de Squall explicar as várias instalações da Garden deixa Rinoa realmente entretida (Aqui é a lanchonete, eles comem aqui. Ali é o pátio...). Na enfermaria, a Dra. Kadowaki vai tirar um sarro de Squall, perguntando se ele está levando sua namorada para um passeio ("– Sim." / "– Não, só mostrando os arredores à ela."). Siga para o saguão principal. Um monitor dirá para Squall ir a Master Room para ter uma audiência com o Master, então pegue o elevador.

Subsolo da Garden de Balamb

Norg, o Master, o verdadeiro dono da Garden, está furioso pelo plano de assassinar Edea, que resultou no ataque dos mísseis. Capitalista, Norg não quer perder sua fonte de renda. O calmo diretor Cid também mostra seu lado revoltado, e xinga Norg, que planeja fazer uma aliança com Edea para não perder sua Garden. E como um primeiro passo para isso, Norg pretende exterminar a SeeD e também o diretor Cid, marido de Edea.



Você terá de enfrentar Norg (vide próxima página). Com ele você conseguirá Leviathan, que possui a habilidade de comando Recover (cura um único personagem com o máximo de HP). Esta é uma das habilidades mais úteis em batalhas. Vencido, Norg transforma seu Pod em uma espécie de casulo, confinando-se lá dentro. A partir de agora, você poderá usar o Draw Point escondido aqui, contendo a magia Bio.

Garden de Balamb

Vá até Cid na enfermaria, fazendo um desabafo para a Dra. Kadowaki. Squall pode lhe perguntar detalhes sobre os eventos ocorridos há pouco. Cid revela que a Garden e a SeeD foram idéias de Edea, sua esposa, antes de ela se tornar uma feiticeira. A idéia foi patrocinada por Norg, um Shumi rico. O verdadeiro objetivo da SeeD é derrotar a feiticeira de cada era, e agora chegou o momento certo... Edea sempre soube que poderia herdar os poderes e tornar-se uma feiticeira, mas disse para que Cid tomasse conta da Garden e levasse o plano em frente, nunca esquecendo do verdadeiro objetivo da SeeD. Volte para o Diretório no saguão principal para se encontrar com Xu. Um navio misterioso é visto se aproximando da Garden de Balamb. Vá para o 2º andar e siga para o deck. O navio é tripulado por um grupo especial, a White SeeD. Eles não querem lutar, apenas procuram por Ellone. O diretor Cid pede para Squall ajudar a encontrá-la dentro da Garden. Vá para a biblioteca. Ao descobrir que aquela é Ellone e que ela é a mesma garotinha que habitava os "sonhos" com Laguna, Squall fica surpreso. Ela diz que precisa da ajuda de Squall. No dia seguinte, Squall está pensativo. Rinoa chega para oferecer um pouco de conforto a Squall. Use a primeira opção para passear com ela (de novo...). Você terá que ir ao 3º andar quando ouvir o comunicado de Cid. Como ninguém sabe como manejar os controles para pilotar a Garden, ela está desgovernada, e acaba chocando-se contra uma cidade no meio do mar. Cid pede para Squall checar os arredores de Fisherman's Horizon, também se desculpar com o prefeito e pedir ajuda. Para chegar até a cidade, você deverá sair pelo deck no 2º andar.

BALAMB (E)

ee sua procura à direita. Lembre-se de descansar e salvar seu progresso quando você chegar ao quarto de Squall.

Alguns dos inimigos que você encontrará aqui poderão ser extremamente difíceis. Na ordem horária (Enfermaria: 1 Granaldo; Pátio: 1 Glacial Eye e 1 Bomb; Lanchonete: 1 Bomb [ele tem a magia Meltdown; estoque algumas]; Dormitório: 1 Caterchipillar [descanse e salve]; Estacionamento: 1 Grendel [use Mug para obter Dragon Fin; agora você pode remodelar a arma de Zell: 1 Dragon Fin, 1 Spider Web]; Training Center: 1 T-Rexaur [faça Blind, seguido pelo comando Doom ou GF Shiva]; Biblioteca: 1 Grat). Os estudantes ajudados aqui darão itens como gratidão, então não se esqueça de falar com eles. Você deve responder com a 1ª opção em todas as batalhas, para indicar seu apoio ao diretor Cid. Todas as batalhas nas 7 instalações do 1º andar da Garden de Balamb devem ser ativadas para que o evento seguinte aconteça.

Voltando ao saguão principal, Squall encontra Xu, que entra no elevador. Siga para o 2º andar (um pouco depois da classe), onde Squall informará sobre o lançamento dos mísseis. Ela vai sugerir que você reporte isso diretamente a Cid, no 3º andar. Faça exatamente isso. Cid lembra de um dispositivo no MD Level da Garden de Balamb que pode fazer com que ela se mova e evite os projéteis. Squall decide ir ativar o dispositivo e Cid lhe dá a chave para o nível subterrâneo da Garden. Você pode salvar o seu progresso aqui com o diretor. Pegue o elevador e desça.

MD Level da Garden de Balamb

Os controles do elevador não funcionam, então você deverá achar outro caminho. Procure por um painel no chão que pode ser aberto e passe por ele. O caminho a seguir é praticamente direto, de mão única... você entrará em uma porta e encontrará uma grande válvula.

Squall deve girar a válvula dentro de 10 segundos (apertando o botão h como louco). Se não conseguir, ele terá ajuda de outro membro do grupo. Se ainda assim a válvula não girar, então os três membros tentarão. Volte à tela anterior e desça pela nova escada.

Você se encontrará ao redor de um enorme pilar (há um Draw Point com Full Life). Vá para a esquerda onde Squall tem 3 escolhas sobre quem vai explorar o lugar ("– (Não temos escolha, vamos.)"/ "– (Eu vou verificar isso.)" / "– (Outra pessoa vai verificar isso.)"). Suba a escada, então ative os controles verdes do painel à direita quando você chegar na sala. Use a mesma escada (1ª opção) para sair. Agora examine a luz verde perto das grades para abrir um caminho para baixo. Desça e salve seu progresso, então puxe a alavanca à direita para abrir o portão ao fundo. Siga.

Passe pela porta, desça a escada e então vá para a esquerda. Examine o painel do meio para ativar as grandes engrenagens que fazem mover a Garden. O chão começa a estremecer e então toda a estrutura alça vôo, evitando os mísseis disparados.

Oilboyle X2

HP: 2136~15630
Pontos: fraco contra Fire, imune a Water
Draw: Esuna, Blind, Cure, Confuse
AP: 10

Estas duas criaturas têm uma grande fraqueza: o elemento Fire. O melhor recurso aqui é invocar o GF Ifrit algumas vezes para fazer o trabalho. Se quiser, use Slow nos dois inimigos para diminuir a velocidade deles. O único perigo aqui são os vários status negativos que os Oilboyles podem causar em seus membros; você pode evitar com Draw em duas magias Esunas. Tome cuidado também com seus HPs.

FISHERMAN'S HORIZON (G)

Norg

HP: 4400~12200
Pontos: fraco contra Wind, imune a Poison
Draw: Shell, Protect, Esuna, Leviathan
AP: 20

Norgpod (centro)

HP: 2000
Pontos: resistente a Thunder, imune a Poison
Draw: Cure(Cura)
AP: –

Leftpod (esquerda)

HP: 57~2865
Pontos: imune a todos os elementos
Draw: Thunder(Thundara), Life, (Bio)
AP: –

Rightpod (direita)

HP: 57~2865
Pontos: imune a todos os elementos
Draw: Dispel, Confuse, Slow
AP: –

Com toda sua riqueza, Norg construiu uma fortaleza conhecida como Norg Pod. Inicialmente, ele não estará diretamente na batalha, escondendo-se em sua câmara.

É melhor deixar 2 membros do grupo atacando os orbes laterais para impedi-los de ficar vermelhos (eles são capazes de realizar algumas magias poderosas se ficarem desta cor), deixando Squall concentrado em destruir o Norg Pod, e mais tarde o próprio Norg. É possível usar o comando Mug nos orbes laterais para roubar os itens Mag Up e Spr Up.

Uma maneira mais rápida é invocar o GF Carbuncle no início da batalha. O efeito do Reflect vai proteger o grupo da maioria das magias que o Left Orb usa e de algumas das magias de Norg. Um dos seus personagens então deve concentrar-se em atacar o Right Orb. Este usa a magia Dispel para remover o efeito Reflect de seus personagens, então você deve mantê-lo azul ou amarelo para evitar ter que invocar Carbuncle com freqüência. Os outros dois personagens podem então se concentrar no Norg Pod e em Norg.

A maioria dos GFs funciona muito bem nesta batalha. Eles não causarão muito dano aos Pods, mas Norg é fraco em defesa sem a proteção de seu Norg Pod. Os ataques diretos em Norg também podem ser feitos com magias baseadas no elemento Wind ou magia Demi.

Antes de acabar com Norg, use o comando Mug nele para obter o item Circlet; e também o comando Draw para pegar o GF Leviathan.

Inimigos:
- SAM08G
- GIM47N
- Galbadian / Elite Soldier
- BGH251F2 (Chefe)

Draw Points:
- Regen (trilhos)
- Shell (perto do Junk Shop
- Haste (estação de Trem)
- Ultima (invisível, na casa do prefeito Dope)
- Full Life (escondido, perto do guindaste)

Cartas Raras:
- Quezacoatl (prefeito Dope)

Blue Magic:
- Gatling Gun

Ao longo do caminho você deverá encontrar uma escada descendo. Desça para lá e fale com o Master Fisherman, que está um pouco aborrecido com a colisão. Desculpe-se com ele (escolha a 1ª opção) e você receberá a revista Occult Fan III. Converse novamente com o Master Fisherman e ele pedirá um favor a Squall, para que ele o encontre mais tarde no Hotel (você precisa visitá-lo logo que chegar em FH). Volte, siga à direita e desça. A casa do prefeito fica bem no centro do prato solar, mas por enquanto é preferível que você siga à direita para explorar os outros locais. Apanhe a Timber Maniacs no Repair Shop. Há mais uma edição da Timber Maniacs no 2º andar do Hotel de FH. Siga para as docas para assistir a uma engraçada cena com o garoto pescador com o proprietário do Junk Shop. Agora siga para a casa do prefeito. O prefeito Dobe é uma pessoa hostil com os estranhos, e vai banir Squall de sua casa após uma fria recepção. Dobe afirma que a SeeD é grupo violento. Não deixe de pegar o Draw Point com a magia Ultima escondido aqui. Saindo da casa do prefeito, siga uma tela à direita e você encontrará Martine (da Garden de Galbadia). Ele diz que foi expulso da sua Garden, que foi tomada pela feiticeira Edea. Sem nenhum lugar para ir, ele decidiu ficar em FH, alimentando suas mágoas. Porém, antes de partir, ele confiscou todas as cartas dos jogadores da Garden de Galbadia! Sendo assim, Martine possui toda a coleção de cartas de Boss de nível 7.

Assim que Squall vai embora, após ser banido por Dobe, o grupo descobre que o exército de Galbadia está invadindo FH em busca de alguma coisa. Volte para a casa do prefeito Dobe para saber mais sobre esta chegada dos homens de Galbadia. Squall oferece-se para ajudar. Subindo, você enfrentará algumas batalhas com tropas de Galbadia. Salve seu progresso no Save Point perto do vagão de trem abandonado e corra para a direita. Neste momento você enfrentará batalhas aleatórias, e poderá encontrar alguns SAM08Gs. Use o comando Mug neles para roubar o item Running Fire, que dá a Blue Magic Gatling Gun para Quistis. Você pode ainda refinar um único Running Fire para obter 40 Demolition Ammo usando a habilidade de menu Ammo-RF de Ifrit. Siga para a praça da Estação de Trem (do lado esquerdo do Repair Shop) e você verá os soldados de Galbadia perguntando sobre Ellone e agredindo o prefeito Dobe. Você terá duas opções. Escolha a primeira opção para enfrentar alguns soldados de Galbadia, mas eles oferecem pouca resistência. A derrota deles anuncia um chefe familiar...

Eventos Paralelos

Vá falar com o Master Fisherman. Ele pedirá a Squall para encontrá-lo no Hotel. Depois da batalha com o tanque BGH251F2, converse com o homem do lado esquerdo desta área. Você já deve saber quem ele é. Fale com ele e convença-o a voltar para a Garden de Balamb. Vá para o Repair Shop e assista a uma cena com um oficial de Galbadia que ficou para trás. Saia e reentre, então fale com Grease Monkey para receber um Mega Phoenix. Agora retornemos ao Master Fisherman. Então vá para o Hotel e suba para o 2º andar. Escolha a segunda opção para acompanhar um pouco mais da história. A imagem conta sobre o passado, onde um grupo de mecânicos queria construir uma cidade dos sonhos: Esthar. Quando estes ideais foram deturpados, liderados por Dobe, um grupo de mecânicos reuniu-se e construiu uma cidade no meio do mar: FH. Vá para as docas para mais um pequeno evento, e concorde com as opiniões de Master Fisherman (1ª opção) durante o curso da cena. Depois escolha a 2ª opção para um Megalixir.

BGH251F2

HP: 5100~7800
Pontos: fraco contra Thunder, Water e Earth, imune a Poison
Draw: Shell, Protect, Stop
AP: 20

De alguma forma, o poderoso tanque BGH251F2 conseguiu resistir à explosão da Base de Mísseis. Apesar de bem danificado, ele ainda oferece ameaça. Antes de tudo roube o item Adamantine de BGH251F2, necessário mais para frente. Cuide dele da mesma maneira que você fez anteriormente: use o GF Quezacotl, aproveite que você tem também o GF Leviathan, pode optar por Brothers (já que agora seu tempo não é limitado) e também magias fortes baseadas nos elementos Thunder e Water. Isso deve cuidar dele rapidamente. Mas se você ainda quer evitar a maioria dos ataques deste persistente tanque, lance uma magia Blind sobre ele. Se houver sucesso, seus ataques físicos terão pouca possibilidade de acerto.

Quando o tanque explode, de dentro dele sai um grupo. Mas, para sua surpresa, não são soldados de Galbadia, mas sim os seus aliados Selphie e aqueles que a acompanharam na Base de Mísseis. Squall deixa transparecer sua sensação de alívio e alegria ao ver seus amigos a salvo. Rinoa acha isso muito bom, embora incomum, da parte de Squall ("– É porque eu me sentia responsável." / "– Eu me alegrei em vê-los." / "– Isso não significa nada"). Você pode também querer trocar algumas palavras com o prefeito Dobe. Escolha a 1ª (– Procure entender-nos) e então a 2ª opção (– Continue conversando) para continuar a conversa. Dobe diz que os mecânicos de FH vão ajudar consertando a Garden e auxiliando no processo de seu controle. Fale com o Grease Monkey no Repair Shop, então vá para as docas e assista outra cena com o garoto pescador e o proprietário do Junk Shop. Salve seu progresso e suba pelo guindaste de volta. Você pode regressar para a Garden de Balamb estacionada assim que desejar.

GARDEN DE BALAMB: FESTIVAL DA GARDEN (H)

Agora você está de volta à Garden, enquanto os mecânicos de FH consertam-na. Se quiser, suba para a sala de aula no 2º andar e visite a página de Selphie. Localize Selphie no pátio (asa oeste, primeiro andar). Ela estará muito triste por ver todo o seu trabalho nos preparativos arruinados com a colisão da Garden. Você então terá duas opções ("– (Anime-a.)" / "– (Deixe isso com Irvine.)"). Então você escolhe quem tentará consolar Selphie: Squall ou Irvine. Caso escolha a primeira opção, ela vai se espantar e dizer que deve estar mesmo mal, já que o próprio Squall, logo quem, está tentando consolá-la. Squall então recebe um comunicado, sendo chamado por Cid na ponte de comando no 3º andar. O diretor decide continuar seus esforços para combater Edea e nomeia Squall como o novo diretor, o líder da Garden de Balamb. Ele não fica muito feliz com a promoção (Squall não quer carregar o fardo dos outros, lembra? Além disso, ele sempre seguiu ordens; ele não sabe se tem a capacidade de tomar decisões). Para sua sorte, Squall tem amigos do seu lado, pessoas que se preocupam com ele. Todos estão contentes pela nomeação dele para o cargo de líder, e resolvem então preparar um festival para a comemoração, e também para animar Squall.

Fishermans Horizon

Os amigos de Squall decidem fazer um pequeno concerto para animá-lo. Agora você deverá escolher quem vai tocar o quê. São 8 opções de instrumentos (Violão, Saxofone, Guitarra, Piano, Violino, Flauta, Baixo e Sapateado) para quatro personagens (menos Rinoa). Antes de definir um instrumento para um personagem (1ª opção), você pode testar os outros instrumentos (2ª opção). Há uma enorme possibilidade de combinações, mas apenas duas resultam em melodias oficiais: **1) Balada Popular:** Violão, Violino, Flauta e Sapateado; **2) Melodia Lenta:** Saxofone, Guitarra, Piano e Baixo. Qualquer outra combinação que não for estas duas irá resultar em uma fanfarra desordenada. A música escolhida influenciará no evento. Defina os papéis de cada "músico". Você pode também abandonar o palco e visitar FH.

Garden de Balamb

Squall está muito pensativo e preocupado com a situação atual. À noite ele levanta e, ao sair do seu quarto, encontra-se com Irvine, Quistis e Rinoa (com sua roupa de gala). Então os dois primeiros deixarão Squall e Rinoa sozinhos. Ela o convidará para o concerto ("– (... Eu não estou a fim.)" / "– (... Eu não sei.)"). Seja lá qual for sua escolha, Rinoa levará Squall de qualquer jeito. À noite, Squall tem um estranho sonho com um garotinho debaixo da chuva, precisando de sua irmã, procurando por ela. Pela manhã, Squall recebe mais um comunicado para comparecer na ponte de comando. Suba então para o 3º andar mais uma vez, onde você encontrará Quistis, Xu e Nida. A Garden foi consertada pelos mecânicos de FH e agora Nida conhece os procedimentos para controlar a Garden para qualquer lugar (que ela possa ir). Em seguida, o pessoal pede para Squall fazer um discurso, só que ele não gosta da idéia (desliga o microfone...). O próximo local sugerido por Xu é a cidade de Balamb, ao norte de FH. Mas antes você pode visitar uma série de lugares antes inacessíveis.

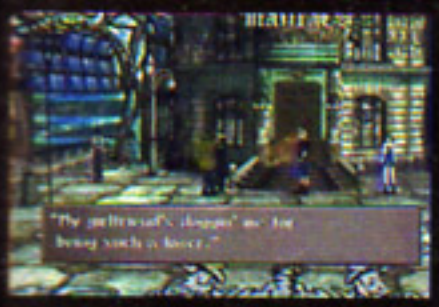
Fishermans Horizon

Fale com Irvine na área em frente à

Balada Popular: um encontro suave, nenhum mal-entendido.
Melodia Lenta: um pouco incômodo, mas ainda tranquilo.
Qualquer Outra: Squall e Rinoa sentem-se incomodados.

entrada para o prato solar. Desça na direção da casa do prefeito Dobe. Você pode apertar o botão h para mudar a câmera e assistir ao concerto por outros ângulos, ou simplesmente seguir com Rinoa para o lado direito. Agora a música que você definiu anteriormente irá influenciar no desenrolar da conversa entre Squall e Rinoa. Basicamente, Rinoa tenta convencer Squall de que as pessoas ao seu redor querem ajudá-lo. Mas ele ainda sente que não quer depender dos outros, não quer que outras pessoas se preocupem com seus problemas, não deseja que os outros se envolvam. Squall teme que pode ser muito difícil depois se ele perder isso. Rinoa lhe diz então para aproveitar todos os momentos em que seus amigos estão por perto... E não se preocupar muito com o que virá. Assim, os dois se confortam e Squall parece mais aliviado.

TIMBER REVISITADA 2 (I) - OPCIONAL



Na terra natal de Rinoa, você encontrará agora duas crianças que brincam na ponte. Algumas vezes você encontrará a menina brincando nos trilhos; quando Squall se aproxima, o som de um trem anuncia o fim para a pobre garotinha... até Squall salvá-la. Depois você estará no Hotel de Timber, sem conseguir nada por seus esforços. Bem, a não ser uma estadia grátis no Hotel e uma chamada de capa no jornal. Se você ainda não pegou a cópia da revista Timber Maniacs que está no Hotel de Timber, aproveite agora. Você também pode saquear os desprezíveis 500 gil que estão na reserva do velho no Owl's Tears. Apenas deixe Squall examinar o armário várias vezes. Mas lembre-se de que essas são as reservas do velhinho, e que esta quantia não fará a menor diferença para você. Só mesmo se você for muito mal para levar o dinheiro do velho. Além disso, aproveite para apanhar a revista masculina Girl Next Door nas pilhas de revistas no edifício Timber Maniacs. Você encontrará uma utilidade para ela mais tarde (lembra-se de alguém que tem preferência por este tipo de revista?). O cara fora do edifício Timber Maniacs tem algo a dar para você, mas apenas se você o encorajou a se tornar um jornalista previamente. Se você fez isso, então receba um Pet Nametag.

Revistas:
- Timber Maniacs (Hotel de Timber)
- Girl Next Door (edifício Timber Maniacs)

WINHILL REVISITADA (J) - OPCIONAL

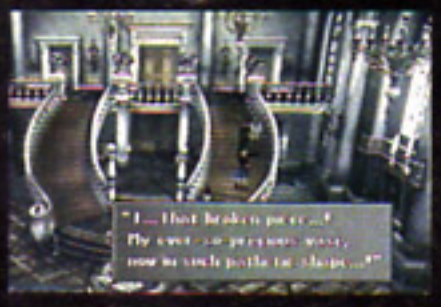
Inimigos:
- Vysage + Lefty + Righty
- Blood Soul

GFs:
- Boko the Chocobo (item Gysahl Greens)
- Phoenix (item Phoenix Pinion)

Draw Points:
- Curaga (escondido, no segundo andar da casa abandonada)
- Dispel (no pátio da mansão)
- Drain (perto da casa da senhora idosa)
- Reflect (perto do caminhão)

Eventos Paralelos
Use o comando Mug para roubar Life Rings da mão esquerda de Vysage. Com a habilidade L Mag-RF de Siren você pode transformar 1 único Life Ring em 20 magias Life. Ainda nesta área, você pode encontrar uma batalha vazia, sem nenhum inimigo; então um OVNI passará carregando um objeto. Esta batalha poderá surgir mesmo se você estiver usando a habilidade Enc-None. Isso faz parte de um evento paralelo que será descrito em detalhes mais tarde.

Esta cidade está localizada na parte sul do continente de Galbadia. A cidade mudou bastante desde a época de Laguna, e os inimigos não estão mais a espreita. O Hotel agora está aberto. Além disso, os habitantes falam sobre Laguna, Ellone e sobre uma tal de Adel. A única busca paralela disponível aqui é pelos fragmentos do vaso. Siga para a mansão localizada na parte norte da cidade e fale com o dono na escadaria do hall de entrada. Ele vai pedir que você ajude-o a encontrar um vaso que era herança de família. O tal vaso está dividido em várias partes que você deverá juntar. Então vamos lá:



1º Fragmento: Examine várias vezes a armadura na mansão que está à esquerda do grande vaso de flores. Dentro da armadura há um pequeno chicobo brincando, que lhe dará o primeiro pedaço do vaso (um ponto verde). Você precisa reentrar na mansão com Irvine em seu grupo para ativar este evento.

2º Fragmento: Fale com a senhora idosa em sua loja de flores e responda Sim (1ª opção) quando ela perguntar se Squall gosta de flores ao examinar o arranjo de flores no próximo da tela. Examine então o arranjo novamente e você encontrará o segundo pedaço do vaso.

3º Fragmento: Há uma área com a cerca quebrada e uma placa. Você verá pequenos chicobos cruzando o caminho. Tente mandá-los para o ar. Isso fará cair da árvore uma porção de itens, incluindo o terceiro pedaço do vaso. Se fizer isso muitas vezes, a mamãe chocobo aparecerá zangada...

4º Fragmento: Volte para onde era a casa de Raine e vá para o 2º andar. Fale algumas vezes com a mulher até que ela diga que costuma sentir uma estranha fragrância no ar. Então volte para o bar no 1º andar, examine as flores. O gato de Raine estará lá. Examine-o para encontrar o quarto pedaço.

Depois de obter os quatro pedaços do vaso, volte para a mansão e converse novamente com o proprietário. Como recompensa pelo sucesso da missão, ele dará um presente, infelizmente não muito valioso: uma Holy Stone.

CIDADE DE BALAMB SOB VIGIA (K)

Voltamos à seqüência normal de eventos. Siga para o continente de Balamb. Você notará que há uma Garden vermelha sobrevoando a cidade. O exército de Galbadia invadiu a cidade. Eles estão atrás de qualquer informação a respeito de Ellone.

A entrada da cidade está bloqueada. O guarda vai deixá-lo passar se você disser que tem informações sobre Ellone. Se quiser descansar, sua única opção é seguir para a casa de Zell. Ao subir em seu quarto, cada membro do grupo poderá ter uma reação diferente (ele tem uma coleção de rifles que pode impressionar até Irvine; não deixe de conferir seu saco de pancadas). Fale com os guardas. Parece que você precisará encontrar o 1º Capitão para descobrir o que está acontecendo; você terá que colher informações com os soldados para encontrá-lo. Vá para o porto e fale com todos os soldados ali. Squall descobre que o Capitão acabou de sair depois de pescar. Você também achará um repórter escondido no canto inferior direito do porto. Você pode comprar informações dele, mas isso baixará seu ranking de SeeD. Volte para

a casa de Zell. A mãe de Zell diz que o Capitão usou sua cozinha há pouco para fritar um peixe, e deixou um cheiro desagradável no ar. Ao sair, siga para a Estação de Trem; lá, fale com todo mundo. Volte para o porto. Examine o cachorro e ele vai sentir o cheiro de peixe em Squall e, como todo bom farejador, ele irá levá-lo até o Capitão, que atualmente está na Estação de Trem. Você verá Raijin sendo perseguido pelo cachorro, então siga até o Hotel. Há também outros dois métodos para encontrar o Capitão e chegar até o Hotel. O primeiro é simplesmente quando você anda por aí e fica sem fazer nada por aproximadamente 15 minutos; assim, quando você passar pelo Hotel, o capitão já terá retornado. Você pode também examinar o cachorro no porto e ele o levará direto para o Hotel, ao invés de conduzi-lo até a estação. O segundo método é localizar o repórter, que se esconde sob o veículo mais próximo da tela na área do porto; você pode pagá-lo para saber mais sobre o Capitão. A taxa depende do tipo de informação que você quer (gold, silver ou bronze); se você comprar a pista gold, o repórter levará você diretamente até a localização atual do Capitão (mas isso diminuirá o seu ranking SeeD).

Ao chegar em frente ao Hotel, você ouvirá Raijin sendo chutado por alguém (quem será, né?), então ele sai e se encontra com Squall e seu grupo. Os dois Galbadian Soldier juntam-se a Raijin para atacar Squall e seus companheiros.

Raijin

HP: 400–11600
Pontos: absorve Thunder, vulnerável a Poison
Draw: Thunder, Thundara, Shell, Protect
AP: 10

Invoque um GF que não seja Quezacotl (já que Raijin absorverá o dano baseado no elemento Thunder) para acabar com os soldados. Raijin possui uma capacidade ofensiva muito alta, mas isso é facilmente resolvido fazendo Protect em seus personagens (use Draw nele mesmo) e fazendo um Blind (para que ele não acerte ataques físicos) ou Sleep (pô-lo para dormir) em Raijin. Não use nada baseado em Thunder. Diablos funciona especialmente bem nesta batalha. Se quiser, use o comando Mug em Raijin para obter Str Up. Tente manter seus HPs altos, já que esta não é a única batalha por aqui.

Inimigos:
- Galbadian Soldier
- Fujin & Raijin (Chefes)

Draw Points:
- Cure (no porto)
- Thunder (na praça com o banco)

GFs:
- Pandemona (use Draw em Fujin)

Revistas:
- Combat King 002 (derrote Raijin e Fujin)

Cartas Raras:
- Zell (com a mãe dele; Zell deve estar em seu grupo)
- Pandemona (com o dono do hotel)

Dica:
- Você terá de pegar mais um GF em breve; não se esqueça de equipar o comando Draw.

Ao ser derrotado, Raijin foge e você deve segui-lo. Vem então a má notícia: ele está acompanhado de Fujin, e você terá que enfrentar ambos.

Fujin

HP: 300–8700
Pontos: absorve Wind, vulnerável a Poison
Draw: Aero, Cura, Life, Pandemona
AP: 10

Raijin

HP: 400–11600
Pontos: absorve Thunder, vulnerável a Poison Thunder, Thundara, Shell, Protect
AP: 12

Sua batalha deve definitivamente começar com alguns Draws. Use este comando em Raijin e faça sua magia Protect nos membros de seu grupo. Faça o mesmo em Fujin, mas estoque o GF Pandemona. Não invoque Carbuncle nesta batalha, já que

Eventos Paralelos

Para sair da cidade durante o domínio do exército de Galbadia, basta ajudar o Big Bad Rascal. Quando visitar a casa de Zell, fale com ele duas vezes e ele vai sair. Vá para a casa vizinha e você o encontrará consolando a filha do dono do Hotel. Ele então vai para a entrada da cidade para ver o dono do Hotel e sua esposa. Você pode ajudá-lo causando uma distração. Fale com o guarda perto da loja de aluguel de carros, mas não feche a janela de mensagem (não aperte o botão, apenas aguarde). Deixe as pessoas se movimentarem e o Big Bad Rascal conseguirá passar. Depois disso, sempre que você quiser sair da cidade, basta falar com o garoto na tela anterior e ele o levará para fora.

WINTER ISLAND: SHUMI VILLAGE - OPCIONAL (L)

GFs:
» Phoenix (item Phoenix Pinion)
Draw Points:
» Ultima (na entrada, pague 5000 gil)
» Firaga (perto da estátua de Laguna no Workshop)
» Blizzaga (do lado de fora da casa do Elder)
Revistas:
» Timber Maniacs (Hotel ou na casa do Artesão)

Essa é uma cidade subterrânea, terra natal dos Shumis, a mesma raça de Norg e dos monitores da Garden de Balamb. A Shumi Village fica no continente mais ao norte do mundo, e deverá estar indicada em seu mapa se você falou com o dono do Repair Shop em FH. Entre na estranha estrutura.

Três Shumis estarão guardando um Draw Point, e você deverá pagar 5000 gil para poder alcançá-lo. Mas vale a pena, pois ele contém a poderosa magia Ultima, excelente para atacar, só que melhor ainda para fazer Junctions. Volte aqui posteriormente com certa freqüência para adquirir mais magias Ultima, já que este Draw Point não demora muito para se renovar. Siga mais adiante para o elevador quando você acabar. A 1ª casa que você encontra aqui é o Hotel, onde você pode dormir. Aqui você encontrará uma edição da revista Timber Maniacs e mais um Save Point. Porém, esta cópia da revista parece alternar sua localização; tente procurar na casa do artesão (4ª casa para a esquerda, sobre a cama) se você não encontrá-la aqui. A 2ª casa está fora de alcance, e a 3ª é a casa do Elder. Porém, você não poderá visitá-lo agora. Ao invés disso, vá para o Workshop que fica na extrema esquerda, onde uma estátua de Laguna está sendo construida. O escultor pede para Squall visitar o Elder. Volte para a 3ª casa e fale com o líder da vila. Volte para o Workshop e fale com o escultor mais uma vez, que pede a sua ajuda para encontrar alguns materiais para completar a estátua (mais precisamente 5 pedras especiais). Então Squall parte para a procura. As pedras estão espalhadas por diferentes lugares de Shumi Village, e sempre que você encontrar alguma, deverá entregá-la ao escultor antes de poder pegar a próxima. Veja a localização delas:

Blue Stone: Esta é a mais fácil. Ela se encontra bem do lado esquerdo da estátua de Laguna. Entregue-a ao escultor e você terá mais 4 para procurar.

Wind Stone: Para encontrar esta, você terá que voltar na direção do elevador. Esta pedra está bem do lado esquerdo do Hotel; examine a grande rocha e Squall sentirá uma brisa, que revela a Wind Stone.

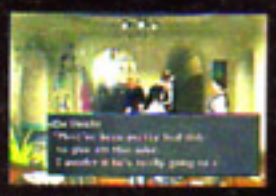
Life Stone: O que lembra a vida? A vegetação, o verde. Vá para a direita da casa do Elder e você encontrará as raizes de uma árvore em um paredão rochoso. Procure embaixo das raizes e você encontrará a Life Stone, que permite nascer tal vegetação na rocha.

Shadow Stone: Suba de volta para a superfície usando o elevador, desça as escadarias e procure do lado oposto do

Draw Point com Ultima, mais precisamente no canto superior direito. Ali há uma sombra que sobrepõe as sombras feitas do teto. Ali você encontrará a Shadow Stone.

Water Stone: Esta aqui não é tão fácil. Você pode pegar a pedra sobre a qual está o sapo do lado de fora do Workshop do escultor, mas esta é uma pedra falsa. A verdadeira Water Stone é usada para lavar; você a encontrará na casa do artesão, sobre a pia do lado esquerdo. Depois de entregar todas as 5 pedras ao escultor em seu Workshop, vá até a casa do Elder e você receberá um item Phoenix Pinion. Este item pode ser usado uma vez em batalha para invocar a GF Phoenix, revivendo qualquer membro morto do grupo e também causando dano por Fire moderado em todos os inimigos. Depois de ser invocada pela primeira vez, a GF Phoenix continuará a aparecer aleatoriamente em batalhas quando os membros do grupo forem mortos.

o Reflect só servirá para lhe atrapalhar. As magias mais fortes dela visam todos os personagens, passando direto pelo Reflect. Isso só irá mesmo impedir que você cure seus personagens. Raijin possui um poder ofensivo muito maior. Ele ainda aprendeu um novo ataque chamado Raijin Special, que geralmente causa em torno de 800 de dano em um personagem. Concentre-se em removê-lo da batalha primeiro. Fujin, por outro lado, possui as magias Aero, Cura e Life, que você pode querer estocar. Ela possui um ataque mortal, o Sai, que reduz seu HP para 1, então seja cauteloso. Use o comando Mug para obter um Megalixir de Fujin (há uma pequena chance de conseguir Hero assim) e mais Str Up de Raijin.



Você receberá a revista Combat King 002. Raijin e Fujin dizem fazer isso por Seifer, não por Edea ou Galbadia. Depois de acabar todos os eventos aqui, tente desafiar os habitantes da cidade de Balamb para partidas de cartas. A mãe de Zell possui a carta dele, mas apenas se Zell estiver em seu grupo. O dono do Hotel do lado de fora do Hotel de Balamb possui a carta de Pandemona. Aliás, falando em Pandemona, é um dos poucos GFs que oferecem a habilidade Spd-J. Além disso ele possui habilidades que melhoram ainda mais o Speed como Spd+20 e 40%, além do Initiative, permitindo que você tenha alguns turnos antes mesmo do inimigo agir.

REGIÃO DE CENTRA RUINS - OPCIONAL (M)

Na metade de cima da região de Centra as ilhas para o leste devem formar um anel ao redor de um pedaço de água. Na parte sudeste deste anel, em terra firme, procure por uma estrutura amarelada em forma de diamante. Esta é Centra Ruins. Entrando nesta área, você perceberá que há um contador de tempo marcando um limite de 20 minutos, o tempo exato para você procurar Odin. Como esta área é cheia de inimigos perigosos é bom que você venha equipado com a habilidade Enc-None de Diablos. Tente trazer também algumas Aura Stones, ou simplesmente deixe Squall com HP baixo para aumentar as chances de ele realizar seu Limit Renzokuken. Faça o máximo para aumentar também os atributos ofensivos de Squall. Você terá que se apressar, então aqui vão os caminhos a seguir:

1. Ponto de partida. Siga para o fundo.
2. Degraus à frente. Suba por eles.
3. Pátio com estátua circular. Siga ao redor dela no sentido horário, suba a escada atrás. Pegue o caminho da direita depois de subir.
4. Vá até a porta no fundo.
5. Suba os degraus para chegar até a plataforma.
6. Pegue a escada da esquerda até o topo. Ative o switch.
7. Desça novamente, examine o altar azulado, e pegue o caminho (não a escada) da direita que se abriu.
8. Siga os degraus girando até alcançar uma plataforma circular. Há uma pequena escada; suba, siga para a direita e pegue a jóia vermelha do olho esquerdo da estátua.
9. Descendo de volta, siga o caminho que leva para cima à direita.

Inimigos:
» Armadodo
» Bomb
» Buel
» Blobra
» Forbidden
» Red Bat
» Tonberry
» Odin
Draw Points:
» Drain (escondido, no pátio)
» Aero (na alteral da torre)
» Pain (escondido, no topo da torre)
GFs:
» Odin (vença-o)
Cartas Raras:
» Odin (basta vencê-lo)
Observação Importante:
» Localizado nas ilhas do extremo sul do mapa.

10. Suba pela cúpula verde para alcançar outra estátua. Ponha a jóia vermelha para obter uma senha de 5 dígitos. Em seguida, tire ambas.
11. Volte para a estátua anterior, coloque ambas as jóias e insira a senha que você obteve (no passo 10). Os números são dispostos na vertical, basta alterar os dígitos com o direcional.
12. A inserção do código deverá abrir uma porta logo abaixo. Entre para enfrentar Odin.

Odin

HP: 1300–31000
Draw: Stop, Death, Double, Triple
AP: 20

Odin não é apenas um cavaleiro, ele também é um cavalheiro (apesar de ser convencido), pois ele nem vai atacar o seu grupo até que o contador de tempo chegue ao fim – sendo esta a única maneira de perder aqui. Antes de acabar com Odin, use o comando Mug para roubar um Luck-J Scroll. Note ainda que ele possui a magia Triple na sua lista de Draw. Se você ainda tiver bastante tempo sobrando, gaste algum estocando bastante Triple (pois esta magia é excelente para usar em Junction, principalmente no atributo Speed). Para acabar com ele, basta deixar que Squall use o seu Limit Break Renzokuken para causar bastante dano. Como o atributo Spirit de Odin é bem alto, ele tem uma alta defesa contra ataques mágicos, então esta não seria uma maneira inteligente de acabar com ele. Não use GFs de maneira nenhuma, já que eles gastam um tempo tremendo.

Vencendo Odin, você recebe a carta rara de Odin, 20 AP e agora o próprio cavaleiro irá ajudá-lo em batalhas de tempos em tempos. Odin não pode ser colocado em Junction em um personagem; ele não pode ser invocado, mas aparece ao acaso no começo de uma batalha. Quando ele faz isso, Odin despacha qualquer oponente imediatamente com uma taxa de sucesso de 100%.

Eventos Paralelos

Depois de obter Odin, quando você não é mais limitado pelo tempo em Centra Ruins, volte para enfrentar algumas batalhas com Tonberries. Eles sempre aparecem na área do pátio com a estátua circular (mencionada no passo 3 para obter Odin). Porém, salve seu progresso antes de fazer isso, e use o Renzokuken de Squall para derrotá-los rapidamente. A Blue Magic Micro Missile de Quistis também funciona bem contra Tonberries. Você deverá obter o item Chef's Knife, que terá utilidade mais adiante, no terceiro CD, quando você deverá voltar aqui para obter outro GF.

KASHKABALD DESERT - OPCIONAL (N)

Inimigos:
- Cactuar
- Chimaera
- Abyss Worm

Blue Magic:
- Aqua Breath

Arma:
- Twin Lance (Squall)

A leste de Centra Ruins, na parte nordeste da ilha mais ao sul do mapa, você deverá encontrar um grande pedaço de terra conhecido como Kashkabald Desert. Os inimigos conhecidos como Cactuars aparecem eventualmente nesta área, e cada um que for derrotado lhe concede 20 AP. Porém, para conseguir derrotá-los, você precisará ter valores muito altos nos atributos Speed e Hit%. Isso porque eles têm um valor grande de Evade, e geralmente fogem da batalha com facilidade. Se você conseguir atacar um Cactuar, mas ele não morrer, procure fazer Junction com a magia Water no ataque elemental (Elem-Atk-J). Apesar do trabalho, valerá a pena derrotar alguns deles, pois isso ajudará muito a aprender as habilidades de seus GFs. Lembre-se de voltar aqui ocasionalmente para aprender qualquer nova habilidade. Você poderá receber alguns itens Cactus Thorn dos Cactuars derrotados. Quando refinados com a habilidade de menu Ammo-RF de Ifrit, estes itens geram 40 Demolition Ammo para o Limit Break de Irvine. Neste ponto do mapa, você também poderá avistar um OVNI em uma batalha "vazia", assim como na região de Winhill. Isso também faz parte de um evento que será detalhado mais adiante (mas se você avistar um OVNI, deixe isso anotado).

Chimeras também aparecem neste deserto, mas com uma chance bem rara. Derrotando uma delas, você poderá obter o item Water Crystal, que concede a Blue Magic Aqua Breath de Quistis. Aproveite também para roubar o item Red Fang da Chimera. Se você quiser, junte 2 Red Fangs, 1 Dino Bone e 12 Screws para remodelar a arma de Squall para um Twin Lance. Os Fastitocalons-F que aparecem nas praias também deixam Water Crystals, mas é raro. Se você tiver bastante sorte e encontrar uma versão adulta chamada simplesmente Fastitocalon (você saberá a diferença quando encontrá-lo), use o comando Mug para roubar um Water Crystal.

GARDEN DE TRABIA (O)

Draw Points:
- Thundaga (em frente à estátua)
- Zombie (escondido, no cemitério)
- Aura (escondido no palco do festival)

Revistas:
- Timber Maniacs (no cemitério)
- Weapons Mon Aug (em frente à estátua)

Cartas Raras:
- Selphie (com a amiga de Selphie perto da estátua)

Nota:
- Confira no mapa, ela está no continente nordeste do continente de Balamb.

A pedido de Selphie, o grupo deve seguir para a Garden de Trabia. Ela está localizada no grande continente ao norte de Balamb. Parece que a Garden de Trabia não teve a mesma sorte da de Balamb, e foi atingida pelo ataque dos mísseis.

Tudo está em ruínas, e a condição dos sobreviventes é precária. Selphie fica inconsolável, e corre para ver como estão seus amigos. Apenas siga-a, subindo pela rede verde. Encontre-a conversando com sua colega em frente à estátua da gárgula. A amiga de Selphie pergunta se você esteve procurando por ela. A propósito, esta amiga de Selphie possui a carta dela. Entretanto, na região de Trabia, a regra Random está ativa, o que pode tornar as coisas um pouco difíceis para você. Squall deixa Selphie um pouco livre para conversar com todos os seus amigos; você pode se encontrar com o resto do grupo na quadra de basquete. Faça isso seguindo para a esquerda a partir da tela da estátua, novamente à esquerda nos dormitórios provisórios, e então siga pelo caminho único. Ou você pode aproveitar para visitar todos os locais da Garden de Trabia e desencadear mais alguns eventos, conversar com os sobreviventes para adquirir informações e procurar por itens e Draw Points. Selphie encontra seus amigos; alguns estão deprimidos, outros pretendem reformar a Garden. No cemitério, ela diz aos outros que ela finalmente conseguiu liderar um festival. É preferível que você faça todos os mini-eventos e vasculhe todas as partes da Garden antes de se reunir na quadra.

O grupo se reúne na quadra de basquete e Squall decide aguardar até que Selphie esteja pronta. Todos estão revoltados com as atitudes de Galbadia, e questionam a necessidade da matança; mas eles sabem que isso é inevitável, e decidem se vingar por tudo. Então Irvine recorda a época de sua infância, passada em um Orfanato. Estranhamente, isto incita mais recordações para todos os outros (exceto Rinoa), que têm memórias similares sobre suas infâncias, há muito esquecidas. Agora você estará controlando Squall adulto durante uma lembrança do tempo de infância no Orfanato. Siga falando com todos os membros do grupo em seus dias de criança. Eventualmente você se encontrará com a Matrona do Orfanato que, surpresa, na verdade é Edea em sua forma humana.

De volta, o grupo percebe que o es-

REGIÃO DE TRABIA - OPCIONAL (P)

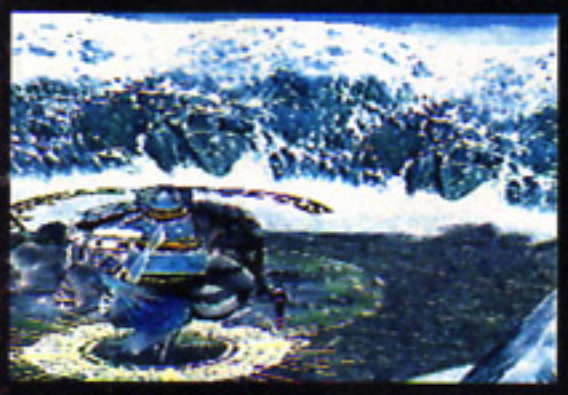
Inimigos:
- Snow Lion
- Mesmerize
- Bite Bug
- Gayla
- Blue Dragon (florestas)

Blue Magic:
- Acid

Os inimigos novos que você encontrará ao redor da região de Trabia incluem Mesmerizes (cavalos rosas com um lâmina na cabeça) e Gaylas (criaturas voadoras de listras negras). Os primeiros oferecem Mesmerize Blades ao serem derrotadas ou com o comando Mug; Gaylas possuem a magia Meltdown na lista de Draw quando estão acima do nivel 30. Estes últimos ainda deixam o item Mystery Fluid (que também pode ser roubado com o comando Mug), que pode ser usado para Quistis aprender a Blue Magic Acid.

A magia Meltdown é extremamente útil, já que ela zera o atributo Vitality do oponente (diminuindo ao máximo a sua defesa), o que permite aos seus ataques terem maior efetividade. Ela também é excelente para fazer Junction no atributo Vitality de seus personagens.

Mesmerize Blades podem ser refinadas usando a habilidade de menu Recov Med-RF de Carbuncle, para gerar Mega Potions. Estas são usadas para curar todos os membros do seu grupo em 1000 HP. Se você conseguir entrar em uma batalha com um Blue Dragon nas florestas (o que é bem raro), roube itens Fury Fragments com o comando Mug, ou derrote-o para receber Dragon Fangs (raramente, ele pode também deixar Fury Fragments). Blue Dragons podem ser facilmente vencidos usando-se a magia Death. Quanto aos Snow Lions, esqueça-os: não compensa todo o trabalho para derrotá-los. Você poderá encontrar mais um daqueles OVNIs que aparecem em batalhas "vazias" no continente de Trabia, mais precisamente na região da Heat Peninsula. Novamente, deixe anotada esta aparição, se este for o caso.



Este evento será descrito em detalhes mais adiante, no terceiro CD. Ao redor da região de Trabia, você encontrará também duas Chocobo Forests (pedaços redondos de florestas). Você pode optar por visitá-la agora, mas elas desencadeiam um evento que também será descrito mais tarde, ainda no terceiro CD.

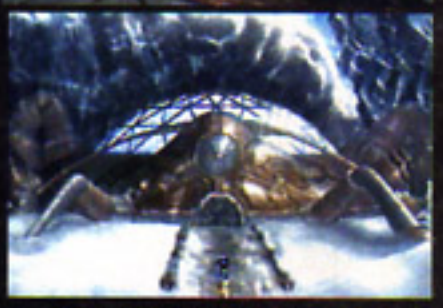
Eventos Paralelos

No cemitério da Garden de Trabia você encontrará uma edição da revista Timber Maniacs. Além desta, há também a Weapons Mon Aug. Você terá que falar com um estudante à direita dos dormitórios, que indicará a existência de um tesouro escondido... Partindo da estátua da gárgula, dê exatos 5 passos para o sul e procure no chão. Você deverá adquirir a revista. Se tiver dificuldades, apenas ande pela área apertando o botão X (americano) ou O (japonês).

quecimento é um efeito colateral do uso de GFs. Irvine, por confiar em suas habilidades com tiro à distância, não necessita muito da ajuda de GFs, portanto tinha ainda a memória viva em sua mente. Ao lembrar de seu passado, isso desencadeou a lembrança dos outros membros, que as guardavam inconscientemente na memória. O grupo então decide ir visitar o tal Orfanato para descobrir mais sobre o passado.

SHUMI VILLAGE REVISITADA - OPCIONAL (Q)

Nota:
- Elá está localizada no continente norte, se você não se lembra...



Faça uma nova visita ao Workshop do artesão e fale com o Assistente do Elder, que está encarregado de ajudar na construção da estátua de Laguna. Você descobre que ainda é necessário mais trabalho para finalizá-la, e o Assistente não está muito contente em ajudar. Retorne para falar com o Elder para pedir assistência, então saia e fale com o Moomba fora da casa. Siga-o até o Workshop e observe sua conversa com o Assistente.

Volte e fale com o Elder mais uma vez. Ele dirá que é necessário a ajuda de uma outra pessoa para ajudar a construir a estátua. Retorne ao Workshop e fale com o Assistente, que pede a ajuda do artesão. Saia e entre na casa mais próxima para falar com o artesão, que não quer ajudar. Fale com o Elder mais uma vez, e ele pedirá para você achar uma forma de convencer o artesão.

Fishermans Horizon

Uma viagem rápida até aqui deverá resolver o problema. Siga para o Repair Shop perto da Estação de Trem e fale com o proprietário, Grease Monkey. Ele lhe dará uma Moomba Doll que você pode levar de volta para Shumi Village e dar ao artesão.

Shumi Village

Fale com o Elder, depois com o artesão na casa dele. Recebendo a Moomba Doll, ele deverá se convencer em ajudar. Converse com o Elder mais uma vez antes de partir para receber um item Status Guard.

NOTA: Se você conclui o evento com Master Fisherman em FH ao passar por lá pela primeira vez, ele fará uma aparição em Shumi Village durante este evento. Ele se cansou do oceano e então veio para pescar no lago da vila.

EVENTOS MISTOS: PARTE 1 - OPCIONAIS (R)

Blue Magic:
- Aqua Breath
- Degenerator

Cartas Raras:
- Pandemona
- Siren
- Quezacotl
- MiniMog
- Zell
- Quistis
- Rinoa

Armas:
- Punishment (Squall)
- Twin Lance (Squall)
- Gauntlet (Zell)
- Bismarck (Irvine)
- Red Scorpion (Quistis)
- Cardinal (Rinoa)
- Crescent Wish (Selphie)

Esta parte não descreve nenhum evento específico. É mais uma coletânea de eventos paralelos que você pode realizar antes de progredir para a próxima seqüência do enredo. A maioria das informações aqui são lembretes de coisas que você pode obter se não fez isso antes, mas também há artigos novos. Como o próximo evento tem combates intensivos, aqui você terá também uma lista das melhores armas que você pode remodelar para cada personagem antes de progredir; assim como qualquer outro artigo que você possa querer.

Blue Magic

Você pode aprender a Blue Magic Aqua Breath de Quistis derrotando Fastitocalons-F em nível alto (nas praias de Balamb, raramente deixam Water Crystals) ou Chimeras em Kashkabald Desert (baixa probabilidade de encontro) recebendo o item Water Crystal. Se você ainda não fez isso, modifique a carta de nível 1 de Gesper (monstro azul desproporcional) para receber um Black Hole, que dá o Degenerator para Quistis, permitindo que ela livre-se instantaneamente de um único inimigo com boa taxa de acerto.

DICA

Se você está tendo dificuldades em encontrar cartas para refinar em itens para remodelar armas ou para receber itens de Blue Magic, tente jogar com Nida que está na ponte de controle da Garden de Balamb, no 3º andar. Ela possui boas cartas de níveis baixos a médios. Outra pessoa boa para jogar cartas seria o garçom na Taverna Aphrora em Timber.

Armas

Squall: Para sua arma Punishment, você precisará de 1 Chief's Knife (derrote um Tonberry em Centra Ruins), 2 Star Fragments (adquira 6 cartas de nível 5 de Iron Giant e refine-as usando a habilidade de comando Card Mod, ou muito mais raramente com os T-Rexaurs do Training Center), 1 Turtle Shell (roube de Armadodos em Tomb of the Unknown King) e 8 Screws (deixados por Geezards na região de Timber ou Galbadia). Se quiser, você pode optar pela arma mais fraca Twin Lance, que requer 1 Dino Bone (com o T-Rexaur do Training Center), 2 Red Fangs (roube de raras Chimeras em Kashkabald Desert, na região de Centra) e 12 Screws.

Zell: Sua Gauntlet requer 1 Dragon Skin (derrote –não roube– uma Anacondaur de nível 30 ou maior em Roshfall Forest, ao norte de Timber) e 1 Fury Fragment (use a habilidade de menu Card Mod para refinar 4 cartas de nível 4 de Blue Dragon, ou consiga do próprio Blue Dragon na região de Trabia, como descrito anteriormente).

Irvine: A arma Bismarck necessita de 1 Steel Pipe (roube de Wendigos nos desertos de Galbadia e Roshfall Forest ou use o Card Mod para refinar 1 carta de nível 5 de Elastoid), 4 Dinamo Stones (modifique 4 cartas de nível 4 de Blitz ou derrote Creeps de nível 30 ou superior nos esgotos de Deling City) e 8 Screws.

Quistis: Seu chicote Red Scorpion pode ser obtido com 2 Ochu Tentacles (roube de Ochu, criatura verde que aparece raramente em Roshfall Forest) e 2 Dragon Skins (como na arma de Zell).

Rinoa: Para remodelar sua arma em uma Cardinal, ela necessita de 1 Cockatrice Pinion (roube ou ganhe de Cockatrices em nível alto nas florestas de Timber), 1 Mesmerize Blade (ganhe de Mesmerizes na região de Trabia) e 1 Sharp Spike (roube de Grand Mantis, o monstro que espreita a escada que conduz ao esgoto na mansão do general Caraway em Deling City).

Selphie: Você realmente ainda não pode adquirir sua arma Crescent Wish, mas será muito bom se você adquirir agora 1 Life Ring (roubando de Lefty que vaga pela área de Winhill) e 4 Sharp Spikes (roubando de Grand Mantis nos esgotos de Deling).

Cartas Raras

Estas são totalmente opcionais. A maioria delas são apenas lembretes de cartas que você poderia ter obtido anteriormente:

Pandemona: jogue com o dono do Hotel em Balamb, que aparece em frente ao Hotel eventualmente.

Quistis: ganhe-a de qualquer Trepe Groupie na Garden de Balamb, assim como as garotas na sala de aula no 2º andar ou os caras sentados na lanchonete.

Zell: jogue com a mãe de Zell na cidade de Balamb, mas Zell deve estar em seu grupo.

Rinoa: fale com o general Caraway em Deling City. Ele diz que possui a carta de sua filha, mas não a usa com freqüência. Perca a carta de GF de Ifrit para ele (use 4 cartas fracas e 1 de Ifrit; perca e ele vai pegar esta sua carta) e Caraway usará a carta de Rinoa na próxima partida. Você pode conseguir de volta sua carta de Ifrit com Martine, que está sentado do lado de fora da casa do prefeito Dobe em Fishermans Horizon.

Quezacotl: jogue e vença o prefeito Dobe em FH.

MiniMog: está com uma criança que corre circulando o 1º andar da Garden de Balamb.

Siren: o Master Card Player no 2º andar do bar em Dollet a possui.

REGIÃO DE CENTRA - CAPE OF GOOD HOPE (S)

Nota:

- Parte sul do mapa, sudoeste de Centra Ruins

Como o grupo decidiu durante o evento na Garden de Trabia, siga para o Orfanato. Ele fica na Casa de Edea, na região de Centra, mais precisamente no Cape of Good Hope. Fica na parte oeste da extensa ilha no extremo sul de seu mapa. Guie-se pelo farol, na extremidade da península. Você pode explorar a entrada do Orfanato, mas ainda não é possível entrar lá. Então saia, entre novamente em sua Garden voadora e siga para nordeste. Logo você perceberá que a feiticeira Edea antecipou seus movimentos e está aguardando sua aproximação dentro de sua base, a Garden de Galbadia.

INVASÃO: GARDEN DE BALAMB (T)

Inimigos:

- Glabadian/Elite Soldier
- Paratrooper
- GIM52A

Blue Magic:

- Micro Missile

Arma:

- Twin Lance (Squall)

Nesta parte, você terá que dividir seus grupos e alternar entre eles muitas vezes, e terá que trocar os Junctions entre os personagens com freqüência. Você pode usar a habilidade Enc-None de Diablos para evitar batalhas aleatórias.

Squall estará na ponte de comando com Nida, que irá reportar as ordens dadas por Squall para toda a Garden. Se você der muitas ordens, falar algo inútil ou esquecer uma ordem crucial, Nida irá repreendê-lo. Dê as ordens básicas: prepare-se para o ataque, defender a Garden de Balamb e tomar conta dos mais novos. Se quiser, dê mais algumas ordens. Descendo da ponte de comando, encontre-se com seus companheiros e forme um novo grupo, dirigindo-se em seguida para o pátio (lado oeste, no 1º andar). Certifique-se de falar com todos no 2º andar para ordenar que cada um tome sua posição. Um dos estudantes, dos mais novos, lhe dará o item Cottage. Zell estará no pátio com Rinoa, formando um grupo de retaguarda junto com outros cadetes da SeeD, que dará cobertura se os inimigos tentarem entrar por ali. Fale com Zell e ele pedirá um anel emprestado a Squall. Squall dá o anel e Nida passa um comunicado para você retornar à ponte de comando. Lá, você assistirá a Garden de Galbadia preparando seu ataque. Para sua surpresa, Seifer está no comando das tropas de Galbadia, que invadem a Garden de Balamb em suas motos.

Você estará controlando o grupo de Zell agora. Volte para a parte oeste do pátio e a Garden de Galbadia se chocará contra a de Balamb, causando a destruição de uma parte da Garden, e também a queda de Rinoa para fora da plataforma. Felizmente, ela consegue se segurar. Siga com Zell na direção do saguão principal. As entradas para as outras partes da Garden estão sendo bloqueadas. Você terá que enfrentar batalhas aleatórias daqui por diante, já que as tropas de Galbadia invadiram sua Garden. Siga para o portão de entrada para encontrar Squall e informá-lo sobre Rinoa. Enquanto isso, soldados usando jetpacks verdes estão invadindo a Garden. Para piorar a situação, Nida dá um comunicado de que os jovens alunos na sala de aula do 2º andar estão sendo atacados. Agora você terá que formar dois grupos, um liderado por Squall e outro por Zell. O grupo de Squall deve possuir mais dois integrantes (entre Selphie, Quistis e Irvine). Squall terá de salvar os alunos no 2º andar e Zell deverá salvar Rinoa.

A Garden está cheia das melhores máquinas e soldados de Galbadia. Você

Aqui estão as ordens disponíveis

- (Nenhuma ordem / Fim.)
- (Minhas opiniões sobre isso.)
- (A motivação da Garden.)
- (Preparar para o ataque.)
- (Preparar nossa defesa.)
- (Chamar meus amigos.)
- (O que fazer com os cachorros-quentes.)
- (Tomar conta dos alunos mais jovens.)

INVASÃO: GARDEN DE GALBADIA (U)

Inimigos:
- Glabadian / Elite Soldier
- Jelleye
- Death Claw
- Blitz
- Tri-Face
- Slapper
- Cerberus (chefe opcional)
- Seifer (chefe)
- Edea (chefe)

Draw Points:
- Aura (no chão, do lado de fora)
- Protect (na pista de gelo)
- Haste (no saguão principal)
- Shell (pista de atletismo, próximo às quadras)
- Life (vestiário)

GFs:
- Cerberus (vença-o)
- Alexander (use Draw em Edea)

Cartas Raras:
- Cerberus (vença-o)

Logo após salvar Rinoa, você deve começar seguindo à esquerda. Ela o agradece por ter salvo sua vida, demonstrando discretamente os sentimentos que tem por Squall e pergunta o nome do anel emprestado a Zell (você terá a oportunidade de nomeá-lo; o nome padrão é Griever), e então escolha a 2ª opção para entrar na Garden de Galbadia junto com Rinoa. Não deixe de examinar o Draw Point escondido no cenário de fundo, contendo a magia Aura; use a habilidade Move-Find para localizá-lo.

Dentro da Garden, salve seu progresso e reorganize seu grupo. Existem vários monstros espalhados e portas trancadas aqui. Se você passou um tempo explorando a Garden de Galbadia anteriormente, poderá já estar familiarizado. Caso contrário, isso será mais difícil. Como a maioria das portas estão travadas, seu objetivo primordial será encontrar os alunos que possuem os Card Keys. A partir do Save Point, siga para a direita e você estará em um corredor com 3 portas, mas uma única aberta. Entre por ela e você terá que subir pelos degraus. Escada acima, você encontrará com Raijin e Fujin, que escolhem deixar Seifer nas mãos de Squall. Siga pelo caminho à esquerda e, em seguida, entre na porta da direita. Você encontrará un aluno, fale com ele e consega o Card Key 1. Agora volte até o Save Point anterior.

Pegue o caminho da esquerda e entre na porta da esquerda, que leva à pista de patinação no gelo. Cruze a pista e aproveite para pegar o Draw Point com Protect no poste do gol. Agora você tem duas portas: a da esquerda leva para um Draw Point com a magia Life; prossiga pela porta da direita. Entre pela porta do lado oposto e converse com o estudante para receber o Card Key 2. Volte para o Save Point.

Eventos Paralelos

Você já deve ter percebido que há batalhas aleatórias aqui na Garden de Galbadia. Os Death Claws (monstros peludos com 4 lâminas) em nível 30 ou maior possuem a magia Reflect em sua lista de Draw. Esta é excelente para usar em Junction no atributo Spirit, então não deixe de estocar algumas. Os Slappers (jogadores de hóquei semi-humanos) são provavelmente as melhores fontes de EXP até agora.

Vá direto para a escadaria (onde você encontrou Raijin e Fujin) e suba mais uma vez. Você sairá sobre as quadras. Pule sobre a pista e siga para a esquerda (indo para a direita, você retorna para o Save Point original). A próxima área você já deverá conhecer – apenas continue seguindo seu caminho para baixo até que você chegue ao saguão principal da Garden de Galbadia. Aqui, mais um poderoso GF estará esperando para batalhar no centro do saguão. Se quiser enfrentar este GF, é aconselhável salvar o seu progresso no Save Point ali perto, no lado leste do saguão.

pode facilmente derrotá-los fazendo Junction com as magias Death e Thunder. O Junction com Death deverá matar a maioria dos soldados em um único acerto. Lembre-se de que você terá que trocar os grupos, então não se esqueça de também trocar os Junctions (no menu Switch, usando a opção Junction Exchange), para não deixar nenhum personagem fraco. Use a habilidade Enc-None de Diablos para evitar isso. Depois de dividir os grupos, entre novamente na Garden e siga para a esquerda para encontrar um Save Point. Salve seu progresso e suba para o 2º andar pelo elevador. Você terá que combater 4 Paratroopers dentro da sala de aula. Eles são bem mais fortes que os soldados comuns de Galbadia, e também mais rápidos. Você pode se livrar deles usando um GF ou a magia Death (ou ataque com atributo Death em status); mas se você for atingido, usar Limit Breaks pode ser uma boa idéia. Fale com todos na sala antes de partir.

Nida convoca Squall novamente para o 3º andar. Encontre-se com a Dra. Kadowaki no escritório de Cid. Squall prevê que a Garden de Balamb não poderá segurar os inimigos por muito tempo; ele decide realizar um ataque ao exército de Edea como um último recurso. Volte para o 2º andar quando acabar. Na saída do elevador, uma garota pede para Squall encontrar uma criança chamada Mark, que desapareceu. Você o encontrará no final do corredor do 2º andar (além da sala de aula), mas Squall é surpreendido por um trooper. Ele colocará Squall contra a parede. Não tente correr ou atacar o soldado. Ao invés disso, escolha procurar por outra opção (Look around for another option), então examine a saída de emergência e escolha apertar o botão para a saída de emergência (Press the button for the emergency exit). Agora você estará pendurado junto com um soldado, e terá que se livrar dele em um interessante mini-jogo. Confira os comandos na tabela ao lado.

Squall começará em desvantagem com menos energia (confira a barra vermelha no canto inferior esquerdo), e a primeira vez que você enfrentar o soldado neste mini-jogo, poderá achar um pouco difícil. Basicamente, há 2 métodos para vencer aqui:

Método 1: Aperte rápida e repetidamente o botão de soco desde o começo. Se você for rápido o bastante, Squall deve cortar qualquer tentativa de contra-ataque do soldado. Se o oponente começar a bloquear repetidamente, chute-o.

Método 2: Use bloqueios até o comando do Deathblow aparecer. Pressione este botão para acabar com 2/3 da energia do soldado, e destrua-o com uma combinação de socos e chutes. Você pode inverter a ordem aqui (primeiro usar alguns chutes e socos, então bloquear para ativar o Deathblow).

Acabando com o trooper inimigo, Squall controla o jetpack até perto de Rinoa, que continua pendurada na fenda. Ela sobe na corda e os dois descem em chão firme, já na Garden de Galbadia, onde os soldados e cadetes de Edea e Seifer estão travando uma intensa batalha com as tropas de Balamb, que já começaram a contra-atacar a invasão.

Comandos

Versão americana
- X: Soco
- ▲: Chute
- □: Defesa
- O: Golpe Mortal (aparece depois)

Versão japonesa
- O: Soco
- X: Chute
- □: Defesa
- ▲: Golpe Mortal (aparece depois)

Cerberus

HP: 7100–1000
Pontos: absorve Thunder, imune a Wind
Draw: Quake, Double, (Triple)
AP: 30

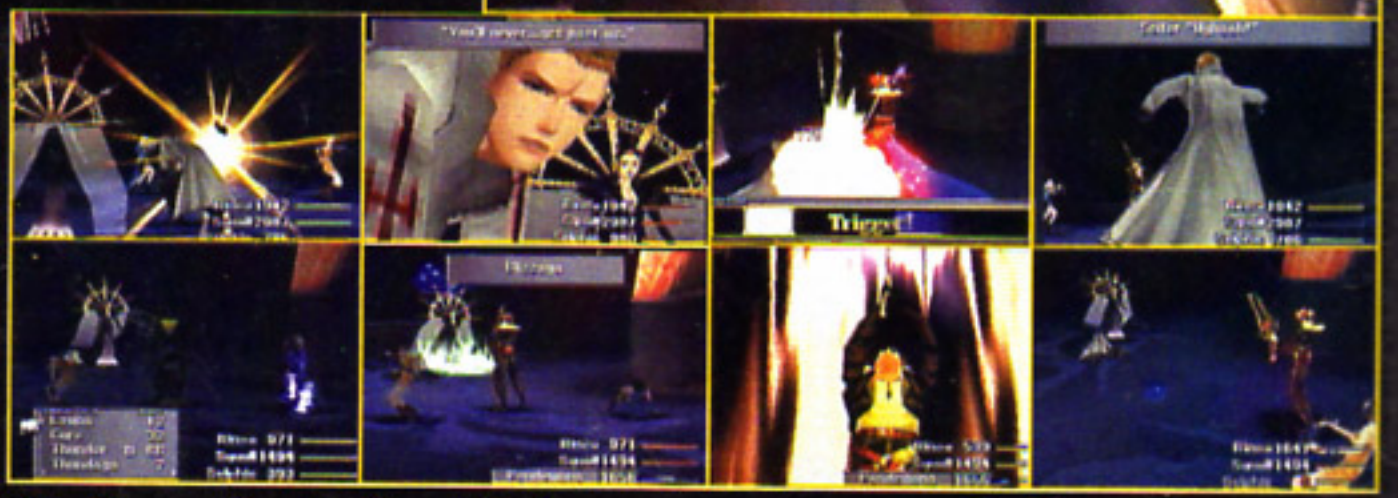
Você encontrará Cerberus, o cão do inferno de três cabeças. Esta batalha não é obrigatória, mas você perderá a oportunidade de adquirir mais este GF se escolher não enfrentá-lo. Antes, certifique-se de que nenhum membro de seu grupo esteja com Junction do elemento Thunder no Elem-Atk-J. Se isso acontecer, você não poderá fazer ataques físicos em Cerberus. O recurso principal de Cerberus é usar a magia Triple em si próprio para lançar três magias por turno. Tirando o efeito da magia Triple lançando um Dispel sobre ele, Cerberus não será grande ameaça. Ele pode tentar fazer magias poderosas como Quake e Thundaga. Evite a primeira fazendo Junction com a magia Quake em sua Elem-Def ou fazendo a magia Float em seus personagens. Para atacá-lo, use qualquer magia mais forte (que não seja baseada nos elementos Thunder ou Wind). GFs também são bem-vindos (exceto Quezacotl e Pandemona). Antes de acabar com Cerberus, aproveite para estocar o máximo possível de magia Triple. Ela é excelente para Junctions (principalmente em Speed). Não tente usar Mug para roubar o item Spd-J Scroll.

O **GF Cerberus** é uma máquina de melhorar velocidade. Ele possui a habilidade que permite fazer Junction com magia no atributo Speed (Spd-J), os bônus Spd+20 e 40% e também a excelente habilidade Auto-Haste. Além dessas, ele já vem com Ability x3 (que permite ao personagem equipar 3 Character/Party Abilities) e também pode aprender Expend x2-1 (para que o personagem gaste apenas uma magia, ao invés de duas, sob o status Double). Não se esqueça ainda de obter o ST-Def-Jx4, para você poder fazer Junction com 4 magias diferentes na defesa de status! Ao derrotar Cerberus, siga pela saída a sudoeste e, no próximo corredor, entre pela porta da esquerda. Fale com a estudante para adquirir o Card Key 3, que permite acesso ao elevador. Volte para o saguão principal e siga para norte para a escada pela qual você passou (e ignorou) anteriormente. Suba para o 2º andar e, no corredor, siga para a esquerda e você encontrará o elevador. Use-o para chegar à Master Room, com um Save Point... e um velho conhecido que o estará esperando: Seifer.

Depois da batalha, Edea desaparece. Pegue o elevador de volta para o 2º andar. Continue seguindo sempre para o lado oposto, ignorando a escada. Entre no Auditório do lado oposto. Novamente, a próxima batalha lhe reserva mais um GF, que você pode obter usando o comando Draw. Examine a tribuna e Edea irá se revelar. Seifer virá servi-la como o Cavaleiro da Feiticeira, mas não por fidelidade, mas em defesa de seu orgulho.

Alexander possui a habilidade de menu High Mag-RF, que permite promover as suas magias. Com ela, você pode transformar 5 magias de nível médio em apenas 1 de nível alto. Ele já vem com Ability x3. O Elem-Def x4 permite que você faça 4 Junctions na defesa elemental. O comando Revive permite que você reviva um personagem morto na batalha.

Após a batalha, Seifer cai no chão e Rinoa corre para ajudá-lo. Mas algo estranho acontece com ela, fazendo com que ela perca os sentidos. Edea irá recobrar sua consciência e revelar-se como a Matrona dos dias de infância no Orfanato lembrado pelos membros do grupo. Durante todo este tempo, Edea não tinha consciência de seus atos. Ela estava tomada por uma outra inteligência, que concedeu também seus poderes; mas agora ela voltou ao normal.



Seifer (solo)

HP: 1300~10300
Pontos: vulnerável a Poison
Draw: Fira(Firaga), Thundara(Thundaga), Dispel, Haste
AP: 20

Seifer está de volta, ao lado de Edea ,para acabar com a SeeD. Ele está um pouco mais difícil, já que ele está mais habilidoso com sua Gunblade e também ganhou uma nova técnica, o Demon Slice, que causa cerca de 1500 pontos de dano. Você pode começar a batalha fazendo Draw em Seifer e usando sua magia Haste em seus próprios personagens. Então você pode resolver o problema do alto poder físico de Seifer lançando Protect sobre todos os membros de seu grupo. Seifer parece concentrar seus ataques em Squall.

Para atacá-lo você pode contar com qualquer recurso. Tente elevar ao máximo o poder de Squall e fazer também Junction com a magia Bio em seu ataque elemental, para então fazer ataques físicos em Critical Hit (usando o botão R1 no momento certo) para causar um ótimo dano. Ou então use GFs fortes. Quando o HP de Seifer estiver abaixo da metade, ele começará a usar seu Demon Slice (de preferência em Squall). Mantenha um personagem para curar-se aqui (o comando Recover de Leviathan vai bem). Além disso, com o HP baixo, Seifer começa a usar Hi-Potions para se curar, mas isso não será o bastante para salvá-lo.

Edea

HP: 500~16000
Draw: Blizzara(Blizzaga), Demi, Esuna, Alexander
AP: 50

Em primeiro lugar você deverá enfrentar Seifer. Seu HP estará menor, mas o ódio eleva ainda mais o seu poder. Antes de se livrar de Seifer, não deixe de roubar um Hero (se tiver muita sorte, poderá até conseguir um Holy War). Utilize esta batalha com Seifer como uma preparação para Edea (procure usar magias como Haste e Shell). Quando você se livrar de Seifer, Edea virá. Ela está realmente muito mais poderosa que no último encontro. Além disso, o truque do Carbuncle que você usou da última vez também não funcionará agora; Edea simplesmente vai usar Reflect em si própria e mandar magias refletidas em você. Seu ataque mais poderoso é Maelstrom, uma magia baseada no elemento Gravity que tira metade do HP de todos os personagens de seu grupo e causa status negativos. Cure imediatamente

Seifer

HP: 1200~7400
Pontos: vulnerável a Poison
Draw: Fira(Firaga), Thundara(Thundaga), Dispel, Haste
AP: –

seus personagens. Antes de começar a atacar a feiticeira, faça um Draw para estocar o GF Alexander. Use ataques físicos com os personagens mais poderosos e o GF Diablos. Você pode fazer um Draw na magia Demi de Edea e usar contra ela própria. Quando ela fica com HP baixo, Edea tende a usar a magia Death em um personagem. Se possível, faça Junction com a magia Death em sua ST-Def antes de entrar na batalha, evitando a morte instantânea. Caso contrário, esteja sempre carregando magias Life. Para facilitar, você já deve ter algumas magias Meltdown (estocando de Gaylas na região de Trabia e Bombs na Fire Cavern) e também Aura (no Draw Point na Garden de Trabia e Galbadia). Lance a magia Meltdown em Edea e então use Aura em Squall (para facilitar o uso de Limit Break). Então um Renzokuken deverá bastar para acabar com ela. Tente ainda roubar o item Royal Crown antes de acabar com Edea.

Esthar Capítulo IV

Objetivos

Capítulo 4: *Esthar*

a) Garden de Balamb: Enfermaria
b) O Orfanato de Edea
c) Quarta Seqüência de Laguna: Trabia Canyon
d) Transição: Garden de Balamb e Orfanato de Edea
e) Encontrando a White SeeD: Região de Centra
f) Centra Ruins Revisitada (opcional)
g) Chocobo Forests (opcional)
h) CC Group (opcional)
i) Eventos Mistos: Parte 2 (opcional)
j) Ponte de FH
k) Região de Esthar
l) Great Salt Lake
m) Seqüência Final de Laguna: Laboratório de Lunatic Pandora
n) Cidade de Esthar
o) Região de Esthar (opcional)
p) Tears' Point (opcional)
q) Lunar Gate
r) Invasão de Lunatic Pandora: Cidade de Esthar
s) Lunatic Pandora

Informação

Inimigos:
Ochu, Mesmerize, Bite Bug, Gayla, Ruby Dragon, Tonberry, Tonberry King, Malboro, Vysage + Lefty + Righty, Abadon, Esthar Soldier, Elastoid, Gesper, Glacial Eye, Galbadian Soldier, Elite Soldier, GIM52A, SAM08G

Draw Points:
Curaga, Holy, Meteor, Thundaga, Death, Double, Flare, Blizzard, Quake, Tornado, Life, Reflect, Confuse, Silence, Ultima

GFs:
Tonberry, Boko the Chicobo, Doomtrain, Phoenix

Revistas:
Weapons Mon Jul, Combat King 003, Timber Maniacs 11, Timber Maniacs 12, Weapons Mon 1st, Pet Pals Vol. 5, Pet Pals Vol. 6, Combat King 004, Occult Fan IV, Combat King 005

Cartas raras:
Edea, Seifer, Shiva, Angelo, Chicobo, MiniMog, Carbuncle, Leviathan, Gilgamesh, Ward

Blue Magic:
Fire Breath, Homing Laser, Bad Breath, Ray Bomb

GARDEN DE BALAMB: ENFERMARIA (A)

Revistas:
- Weapons Mon Jul (Training Center)
- Combat King 003 (Hotel de Balamb)

Após a dramática batalha entre as duas Gardens, Squall volta para seu quarto, mas ele não consegue entender a atitude de Rinoa em ajudar Seifer. Em seguida ele vai para a enfermaria visitá-la. Após o triste incidente, Rinoa entrou em coma; ela parece estar dormindo, mas seu corpo está frio, como se estivesse... Morta.

Quistis pede a presença imediata de Squall à ponte de controle. A Matrona (os garotos chamavam a senhora Edea assim no tempo do Orfanato) chamou Squall. Suba até o 3º andar, forme um grupo de 3 integrantes (sem Rinoa) e pilote a Garden de Balamb para sudoeste, na direção do Orfanato de Edea. Confira seu mapa.

Eventos Paralelos

Pegue a revista Weapons Mon Jul na Garden de Balamb, que está no Training Center. Pode não ser tão fácil de encontrar. Quando você tiver dois caminhos para escolher acima, pegue o da esquerda e você deverá localizá-la no chão. Outro evento envolve Zell. Se você fez visitas freqüentes à biblioteca com ele em seu grupo, visite a cidade de Balamb; um evento aleatório poderá acontecer. Zell tem uma convidada, e ela está esperando por ele no Hotel. Passe a noite lá e você deverá receber a revista Combat King 003 pela manhã. Visitas à biblioteca podem ativar eventos especiais, mas só às vezes. Por exemplo, o primeiro evento apresenta Zell perguntando sobre uma revista quando ele conhece uma garota com rabo de cavalo. O segundo tem um "SeeD Conceituado" perguntando sobre a mesma ga-

O ORFANATO DE EDEA (B)

Draw Points:
- Curaga (No chão do quarto)

Revistas:
- Timber Maniacs (no quarto, no chão)

Cartas Raras:
- Edea (com Edea)
- Seifer (com Cid)

Blue Magic:
- Fire Breath

Armas:
- Bismarck (Irvine)
- Crescent Wish (Selphie)

Entre na casa que você encontra perto do farol, em Cape of Good Hope. Esta é a casa de Edea, usada como um Orfanato. Dado o seu estado, ela parece ter sido abandonada há muito tempo. Você encontrará Cid, que se desculpa por ter fugido durante o ataque à Garden de Galbadia pede para você segui-lo. Fazendo isso, você chegará até a praia, onde Cid e sua esposa Edea estão esperando. Agora com sua consciência plena, Edea se desculpa por tudo o que causou, e explica que tudo isso aconteceu por ela estar sob o controle de Ultimecia, uma feiticeira do futuro. Ultimecia precisa dos poderes de Ellone para alcançar seu objetivo: a dominação total do mundo em diferentes períodos de tempo. Edea era como uma ferramenta para ela chegar até Ellone. Ela necessita de Ellone pois ela tem poderes especiais relacionados ao tempo, com os quais Ultimecia pode realizar um fenômeno chamado Compressão de Tempo (onde pessoas do passado, presente e futuro estão juntas, permitindo que ela domine tudo). Edea alerta ainda do perigo de Ultimecia despertar Adel, a feiticeira do passado. Squall parece não dar grande importância para tudo isso, ele está mais preocupado com a situação de Rinoa. Edea diz que isso está além de seus poderes para ajudar. Squall, agora com o conhecimento dos poderes de Ellone, imagina se ela pode ajudar Rinoa.

Squall não tem mais nenhum interesse em continuar a conversa com Edea e Cid. Ele decide voltar à Garden de Balamb para informar o resto da situação.

QUARTA SEQÜÊNCIA DE LAGUNA: TRABIA CANYON (C)

rota... etc. Eventualmente, quando você visitar a cidade de Balamb, você pode adquirir a revista. Mas, mesmo se você não realizar este evento, poderá comprar a Combat King 003 mais tarde. Ainda na Garden de Balamb, esta será a sua primeira oportunidade para enfrentar os membros do CC Group em partidas de cartas para adquirir várias cartas raras e completar sua coleção. O CC Group é constituído de sete jogadores de cartas aficcionados, que sabem usar as regras a seu favor. Porém, detalharemos este evento apenas mais tarde. Mas fica o lembrete de que você já pode realizar isso.

Se você visitar o MD Level da Garden de Balamb agora, descobrirá que o "ovo" de Norg já se quebrou. Há dois Shumis ali perto, mas ninguém sabe nada sobre o "ovo" quebrado ainda.

Se Ward aparece ou não neste evento parece ser algo aleatório, e talvez tenha algo a ver com a freqüência com que você leu a Timber Maniacs. Fique atento a mais um detalhe: Laguna recebe todos os Junctions e magias de Squall, mas Kiros e Ward receberão apenas as magias dos personagens que você definir. Após sua vida em Winhill, Laguna gastou quase todas as suas finanças e tenta ganhar algum dinheiro como um ator. Laguna fará uma cena em que ele realiza o papel de um cavaleiro que salva uma feiticeira de um terrível dragão (original, hein?). Kiros e Ward irão fazer o dragão. Só que o dragão está parecendo muito autêntico nessa tomada... Bom, a tomada é exatamente isso, e Laguna conta com sua espada para enfrentar o estranho dragão, que está um tanto agressivo. Na verdade, ele é um Ruby Dragon real, e todos correm ao notar isso. Agora Laguna tenta expulsar o furioso dragão.

Versão americana
□: Defesa
▲: Ataque

Versão japonesa
□: Defesa
X: Ataque

Inimigos:
- Ochu
- Mesmerize
- Bite Bug
- Gayla
- Ruby Dragon (chefe)

Blue Magic:
- Fire Breath

Armas:
- Red Scorpion (Quistis)

Eventos Paralelos

Você poderá encontrar Mesmerizes (roube o item Mesmerize Blade deles) e Ochus (plantas verdes gigantescas que batem com os tentáculos – roube seus Ochu Tentacles). Eles podem ser encontrados na mesma tela que o Ruby Dragon. É um espaço bem pequeno, então cuidado para não encostar no Ruby Dragon por acidente. Combine 2 Ochu Tentacles e 2 Dragon Skins (deixados por Anacondaurs de nível alto) para remodelar a arma de Quistis em uma Red Scorpion.

Novamente, há dois métodos para passar deste mini-jogo:

Método 1: Aperte o botão de ataque para que Laguna desfira um golpe com seu sabre, então imediatamente assuma uma posição defensiva para bloquear a investida do dragão. Depois, ataque novamente. Repita.

Método 2: Aperte o botão de ataque rápida e repetidamente. Laguna deverá atacar constantemente, evitando qualquer chance de contra-ataque do Ruby Dragon.

Laguna consegue espantar o dragão, mas não derrotá-lo. Agora desça pelo caminho e ele será encurralado. Para sua sorte, seus amigos Kiros e Ward aparecem trazendo suas armas. Agora você pode escolher entre duas opções: **1ª)** Lutar com o dragão, e **2ª)** Esperar um pouco. Lembre-se de que apenas Laguna está com seus Junctions, então escolha a segunda opção. Volte para a esquerda e encontre o Save Point. Salve seu progresso e então vá enfrentar o dragão.

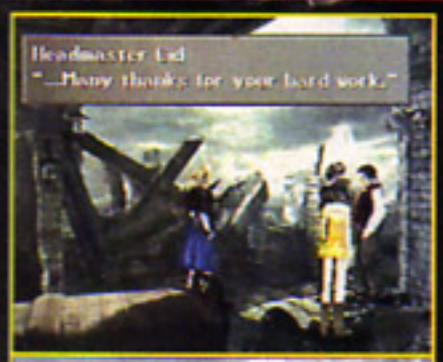
Ruby Dragon

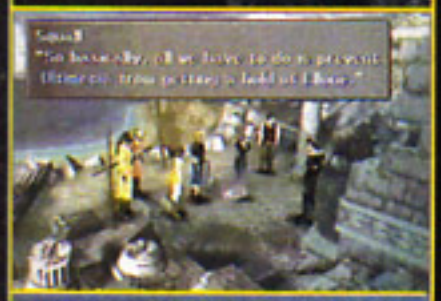
HP: 668–89100
Pontos: vulnerável a Ice e Holy, absorve Fire e Wind
Draw: Aero, Firaga, Demi
AP: 14

O Ruby Dragon não é exatamente um chefe, mas ainda assim é um inimigo muito poderoso. A tarefa será um pouco mais fácil caso o nível de seus personagens for mais baixo o que, conseqüentemente reduzirá o nível de Ruby. Aproveitando-se de seus pontos fracos, invoque apenas Shiva (ataque elemental de Ice) e Alexander (ataque elemental de Holy), ou então ataques físicos (com Blizzaga em Junction no ataque elemental). Outra maneira efetiva é usar a magia Demi sobre ele, que deverá tirar bastante HP nas primeiras vezes. Evite sempre usar ataques baseados nos elementos Fire e Wind, pois isso apenas vai curá-lo. Antes de derrotá-lo, lembre-se de usar o comando Mug para roubar o item Inferno Fang. Este item ensina a Blue Magic Fire Breath para Quistis, ou pode servir como matéria-prima para a arma Crescent Wish de Selphie.

Orfanato de Edea

Após o evento com o Ruby Dragon, Laguna parte para o Orfanato de Edea, e conversa com a Matrona a procura de Ellone. Infelizmente, ele descobre que a garota foi levada para Esthar.





Eventos Paralelos

No Orfanato há uma nova edição da revista Timber Maniacs, encontrada no chão. Você também pode ganhar a poderosa carta de Edea, jogando com ela (as regras aqui tornam as partidas mais complicadas). E, se você ainda não fez isso antes, poderá também obter a carta de Seifer jogando com Cid. No mapa, as florestas ao redor do Orfanato também possuem uma variedade interessante de criaturas, que incluem Grand Mantis (roube Sharp Spikes), Blitz (eles deixam Betrayal Swords ou Dynamo Stones) e Geezards (Screws). Ruby Dragons também podem ser encontrados, mas eles são extremamente raros. Se você tiver sorte o bastante para encontrar um, roube-o com o comando Mug para adquirir Inferno Fangs. Adquirindo este último item, você pode remodelar a arma de Selphie em um Crescent Wish, que requer 1 Inferno Fang, 1 Life Ring (que você pode roubar de Lefty na região de Winhill) e 4 Sharp Spikes. Se você não conseguir o Inferno Fang, haverá mais oportunidades posteriormente. Se você optar por encontrar Ruby Dragons e adquirir Inferno Fang, pegue também um para Quistis. Este item faz com que ela aprenda a Blue Magic Fire Breath. Se você teve dificuldade em adquirir os materiais para remodelar a arma de Irvine em uma Bismarck no segundo CD, você pode conseguir facilmente agora: 1 Steel Pipe, 4 Dynamo Stones e 8 Screws. Blitz apenas deixa Dynamo Stone se estiver em nível 30 ou superior.

Garden de Balamb

Depois de visitar Edea no Orfanato, Squall retorna para a Garden. Siga para a enfermaria para ver como está Rinoa... E, mais uma vez, o passado vem à tona...

TRANSIÇÃOL GARDEN DE BALAMB E ORFANATO DE EDEA (D)

Squall pensa na possibilidade de voltar a tempo de salvar Rinoa quando ele acorda... Edea pode saber algo sobre o navio da White SeeD, onde se encontra Ellone, então ele decide ir mais uma vez para o Orfanato.

Orfanato de Edea

Squall pergunta a Edea sobre a localização de Ellone, e ela diz que o navio da White SeeD que levou a garota deve estar atracado em algum lugar do continente de Centra. Edea também entrega a Squall uma carta de apresentação (Edea's Letter), atestando as intenções dele e sua aprovação, para que Squall tenha a permissão de entrar no navio ao encontrá-lo.

Você pode fazer algum dinheiro extra com a carta de Edea. Leve-a para um shop e venda-a por 125 gil. Não é muita coisa, mas pode ajudar se você estiver com o caixa em baixa. Agora volte para o Orfanato e fale com Edea mais uma vez. Ela ficará surpresa por você ter perdido sua carta, e lhe dará mais uma cópia (realmente ela ficou boazinha depois de tudo). Você pode repetir isso quantas vezes quiser. Claro que é bem demorado e dá pouco dinheiro, mas ainda assim é uma maneira de conseguir dinheiro. Apenas lembre-se de que você precisará da carta para entrar no navio da White SeeD, então não deixe de pegar uma nova cópia com Edea.

ENCONTRANDO A WHITE SEED: REGIÃO DE CENTRA (E)

Draw Points:
- Holy (na cabine)

Revistas:
- Timber Maniacs (sala de controle)

Cartas Raras:
- Shiva (com Zone)
- Angelo (com Watts)

Agora volte para a Garden de Balamb e você terá que procurar pelo navio da White SeeD. Parta na direção norte a partir da Casa de Edea. O navio está atracado em uma baía escondida no continente de Centra. Entre na região das ilhas que formam um círculo, e você o encontrará entre as ilhas do oeste (entre as ilhas que formam um "C"). Você deverá ver o navio de longe, então basta ir na direção dele com sua Garden.

White SeeD

Squall explica as suas intenções, mas a tripulação se recusa a conceder-lhe uma audiência com o líder do navio. Você não tem que ir embora, então apenas explore o navio. No caminho você encontrará Watts (lembra-se dele, membro dos Forest Owls de Rinoa?). Ele possui a carta de Angelo (se você já não a pegou anteriormente) e também algumas informações extras, como sempre. Se você seguir Zone até a sala de controle do navio, você poderá ganhar a carta de Shiva. Lembra do gosto dele por revistas... humm... um tanto picantes? Você deve ter adquirido a revista masculina Girl Next Door entre as pilhas de revistas no edifício Timber Maniacs durante sua passagem em Timber no primeiro CD (se não tiver, ainda dá para voltar lá e pegar). Fale várias vezes com Zone na sala de controle e ele eventualmente vai perceber que você tem um exemplar da revista Girl Next Door. Ele então vai pedir a revista. Você poderá entregá-la de graça, cobrar um dinheiro ou guardar a revista para você. Escolha a 1ª opção para entregar a revista de graça para Zone, e ele lhe dará a carta de Shiva e o item Rename Card em gratidão.

O líder do navio da White SeeD que espera em sua cabine, conversa com Squall sobre a localização de Ellone. Ele conta que o exército de Galbadia, comandado pela feiticeira Edea e seu cavaleiro Seifer, chegou bem perto de pegar a garota. Durante um conflito entre as tropas de Galbadia e o exército de Esthar, Ellone tomou a liberdade de partir em um barco de salvamento para Esthar. Agora ela está em algum lugar no território de Esthar. Como a Garden planadora não é capaz de atingir o continente de Esthar,

CENTRA RUINS REVISITADA - OPCIONAL (F)

Inimigos:
- Tonberry
- Tonberry King (chefe)

GFs:
- Tonberry (derrote Tonberry King)

Volte para Centra Ruins, aquele mesmo local em que você enfrentou Odin. Aqui você fará uma busca um pouco demorada e difícil para adquirir mais um GF. Leve em seu grupo Squall e Quistis; deixe-os com bons Junctions e também com baixo HP (cor amarela), para que eles possam utilizar seus Limits. Entre nas ruínas e vá direto para a 3ª tela (com uma estátua de Tonberry no centro de uma plataforma circular). Este evento se resume praticamente neste local, onde você enfrentará Tonberrys.

Além de contar com Quistis e Squall em estado crítico, leve também um personagem em Junction com o GF Diablos com 100% de compatibilidade, para garantir uma invocação rápida baseada em Gravity.

Você verá que isso realmente é necessário, já que sua tarefa é derrotar de 18 a 20 Tonberrys para poder atrair o poderoso Tonberry King. Se você já enfrentou um tonberry antes, sabe que

não é tarefa fácil. Eles têm bastante HP (20000 na média) e podem matar um personagem com um só golpe. Têm também um poderoso contra-ataque chamado Everyone's Grudge, causando cerca de 2000 de dano em um único personagem. As batalhas são sempre contra um Tonberry de cada vez e, ao vencer, você receberá 0 de EXP, 1 AP e o item Chief's Knife. Somente após vencer 18 batalhas é que você tem uma chance de enfrentar o Tonberry King.

Para vencer um Tonberry, seu principal recurso será contar com a Blue Magic Micro Missile de Quistis e o Renzokuken de Squall (com valor de Strength elevado). Você pode ainda contar com a invocação de Diablos, que se estiver em nível alto, conseguirá tirar uma boa quantidade de HP. A magia Demi também funciona com eficiência. Você pode querer fazer Junction com a magia Death em sua defesa de status (ST-Def-J) para evitar a morte instantânea. O Tonberry ficará parado por alguns turnos até se aproximar de seus personagens, quando geralmente começa a destruir. Após derrotar o número determinado de pequenos Tonberrys, o Tonberry King deverá aparecer aleatoriamente (você pode ter que enfrentar mais algumas batalhas até ele vir). Não é necessário derrotar 18 Tonberrys de uma rodada só; você pode voltar para salvar seu progresso, curar seus personagens e continuar quando quiser. Você pode usar a habilidade de menu Ammo-RF de Ifrit para refinar uma única Chief's Knife em 20 Armor Piercing Ammo para Irvine.

Tonberry King

HP: 2500-250000
Draw: Death, Cura(Curaga), Life(Full-Life)

Tonberry King é realmente chato. Para equilibrar o jogo, use Haste e Protect, os GFs mais fortes de cada personagem ou outros. A melhor maneira de acabar com ele é usando Meltdown e então Renzokuken de Squall. Reserve um personagem para curar o grupo (Revive e Recover). Caso o Tonberry King esteja em nível 30 ou superior, ele terá as magias Curaga e Full-Life em sua lista de Draw. Estoque o máximo que puder.

Eventos Paralelos

Ainda na sala de controle do navio da White SeeD, você encontrará a última revista Timber Maniacs no chão. Se você tem seguido todos os passos da estratégia, já deverá ter coletado todas as 12 edições da revista que publicou os artigos de Laguna. Recapitulemos a localização delas:

1. **Cidade de Balamb:** No Hotel de Balamb ou na Estação de Trem
2. **Timber:** no edifício Timber Maniacs
3. **Timber:** no Hotel de Timber
4. **Dollet:** no Hotel de Dollet
5. **Dollet:** no 2º andar do Bar de Dollet
6. **Deling City:** no Hotel de Galbadia
7. **FH:** no Repair Shop
8. **FH:** no Hotel de FH
9. **Shumi Village:** no Hotel ou na casa do artesão
10. **Garden de Trabia:** no cemitério
11. **Casa de Edea:** no chão do quarto
12. **White SeeD:** na sala de controle

Você pode consultar o artigo publicado de Laguna em cada uma destas edições usando o Painel de Estudo localizado na sala de aula no 2º andar da Garden de Balamb, acessando a rede interna da Garden e então entrando na página School Festival Committee; o tópico Laguna's Page deverá estar acessível.

só há uma maneira de chegar lá: através da ponte de Fishermans Horizon. Você poderá partir direto para a região de Esthar agora, mas isso significa que você não poderá voltar por um bom tempo. Então nós detalharemos uma série de eventos opcionais que você poderá cumprir antes de dar curso à história.

DICA: Não adianta querer transformar 18 Tonberrys em cartas usando o comando Card; você deve realmente derrotar todos eles para chamar o Tonberry King.

Vencendo a batalha contra Tonberry King, você ganhará o GF Tonberry. Antes de tudo aprenda a habilidade Familiar, que adiciona novos itens para você comprar nos Shops. A habilidade de menu Call Shop permite que você acesse instantaneamente qualquer shop pelo qual já tenha passado. O Haggle diminui o preço dos itens vendidos nos shops. Outras duas habilidades de grande avalia são o LV Down e LV Up, que diminui ou aumenta o nível dos inimigos que você enfrenta – a relação de itens que eles deixam, que você pode roubar e também as magias disponíveis na lista de Draw variam de acordo com o nível do inimigo, lembra? Mas note que isso não funciona nos chefes.

CHOCOBO FORESTS - OPCIONAL (G)

GFs:

- Boko The Chicobo (item Gysahl Greens)

Cartas Raras:

- Chicobo (Chocobo Sanctuary)

Como manda a tradição, os chocobos também estão em Final Fantasy VIII. Eles ainda servem para transporte e podem ser encontrados apenas nas Chocobo Forests, pequenos pedaços de floresta em forma de cúpula, espalhadas em 7 pontos diferentes do mundo (3 na região de Centra, 3 perto de Trabia e Shumi Village e 1 ao norte do continente de Esthar, o Chocobo Sanctuary). Para pegar um chocobo, você precisará resolver um puzzle na floresta que você está visitando. Resolvido, você poderá receber itens e, sempre que voltar àquela floresta, terá o chocobo a sua disposição.

Quando você entra pela primeira vez em uma Chocobo Forest, você encontrará o Chocoboy. Ele lhe dará um ChocoWhis e ensinará como usá-lo por 1000 gil. O ChocoWhis é um dispositivo para localizar chocobos bebês, chamados chicobos. Ele tem dois modos diferentes: ChocoSonar e ChocoZiner. O ChocoSonar é usado para detectar a localização de um chicobo. O ChocoWhis emitirá um som fraco enquanto você procura pela área e terá um ritmo mais rápido e alto quando você está próximo. Localizado o ponto, você deverá mudar para o modo ChocoZiner. Usando este modo, um ou mais chicobos irão cair das árvores ou se esconder (se já estiverem no chão). Se você não estiver no lugar exato, ao usar o ChocoZiner um chicobo irá roubar o seu ChocoWhis, e você terá que comprar outro do Chocoboy.

Para alterar o modo do ChocoWhis você deve apertar o botão □, e então um menu aparecerá:

- Para detectar: [ChocoSonar]
- Para pegar: [ChocoZiner]
- Me ajude.
- Sem chance, eu não vou fazer isso.

Com o modo ChocoSonar ativado, segure o botão X para verificar a barra e o som. Para revelar os chicobos, ative o ChocoZiner e segure o botão X. Se você escolher a 3ª opção, poderá pagar 1200 gil para o Chocoboy lhe fornecer um chocobo (mas, fazendo isso, o chocobo não terá afeição por você e você terá que resolver o puzzle para que ele não fuja quando você visitar esta floresta). A última fecha o menu.

Seu objetivo em cada floresta é chamar os chicobos em uma seqüência que deixe apenas um chicobo no chão. Isso pode ser um grande problema em algumas delas. Um chicobo solitário torna a mamãe chocobo nervosa, e faz com que ela saia do seu esconderijo quando você se aproxima de seu bebê. Resolvido este puzzle, você pode procurar por itens escondidos no chão (sempre Stones, como Aura ou Ultima). Localizando-os, o chocobo torna-se seu amigo e não vai se esconder quando você entrar em sua floresta. Se você deixar a floresta sem encontrar os itens, você precisará resolver o puzzle. Se você pagar 1200 gil para o Chocoboy fornecer um chocobo, você não poderá localizar os itens.

O Chocoboy estará pronto para ajudá-lo de várias maneiras (ele vai cobrar uma taxa por seus serviços, claro). O primeiro ChocoWhis custa 1000 gil; se um chicobo pegar o seu dispositivo, você terá que pagar 700 gil por outro. Em cada floresta você pode pagar 100 gil para o Chocoboy lhe dar uma dica para resolver o puzzle dela (este é o mais útil). Você pode ainda comprar Gysahl Greens (invocar o chicobo Boko nas batalhas), ou fazer perguntas por 10 gil.

Fazendo aparecer os chocobos e ganhando a afeição deles em todas as 6 florestas, você poderá visitá-los no Chocobo Sanctuary posteriormente.

Em cada uma destas florestas há um esquema único para você resolver o puzzle, fazer o chocobo aparecer e ganhar sua afeição encontrando os itens. Você deve comprar a dica do Chocoboy em cada uma delas para ter uma idéia de como resolver o puzzle.

Confira o procedimento completo, só como exemplo, para resolver o puzzle de Beginner's Forest, a nordeste de Shumi Village. A pista de Chocoboy é "Tente encontrar um ponto onde apenas um cai":

1. Compre o ChocoWhis de Chocoboy. Faça isso só uma vez;
2. Aperte h para abrir o menu e ative o modo o ChocoSonar;
3. Nesta floresta, há um total de 4 locais onde o ChocoSonar (aperte X para usá-lo) fica na atividade máxima;
4. O primeiro ponto é o mais próximo do Chocoboy, a alguns passos para nordeste (verifique o ChocoSonar);
5. Aperte h e ative o modo ChocoZiner, então ative-o no ponto exato (X);
6. Um único chicobo deverá cair (lembra-se da dica do Chocoboy?). Examine-o e o chocobo grande aparecerá;
7. Agora você deverá mostrar sua amizade para o chocobo. Encontre o item que está em algum lugar no na parte de cima da tela. Continue usando o ChocoZiner nesta área;
8. O chocobo deve desenterrar o item (Aura Stone) para você.

Claro que as outras florestas não são tão fáceis, mas o Chocoboy sempre dá dicas. Nesta você só teve que procurar chicobos em um lugar, com uma solução possível, mas outras florestas podem ter até 3 soluções diferentes. Há uma floresta em particular que pode causar muitas dúvidas. É a **Forest of Solitude**, a nordeste de Centra Ruins. Aí vai mais um exemplo:

1. Você precisa procurar com muita atenção nesta floresta, pois há só um

Eventos Paralelos

A região florestal (Grandidi Forest) ao redor do Chocobo Sanctuary, ao norte do continente de Esthar, contém 2 inimigos poderosos: o Malboro e o Hexadragon. Você não precisa se incomodar com eles agora, então corra se encontrá-los. Felizmente, eles aparecem com pouca freqüência. Se você é confiante em si, tente usar o comando Mug para roubar Red Fangs do Hexadragon e Malboro Tentacle do Malboro.

MENU DO CHOCOBOY

ChocoWhis	1000/700 gil
Uma dica	100 gil
Gysahl Greens	(cada) 600 gil
Perguntas	10 gil
Esqueça	

Veja aqui as localizações de cada uma das seis Chocobo Forests:

1. *The Basics Forest:* No Sorbald Snowfield, na costa oeste de Trabia, ao sul de Shumi Village;
2. *The Roaming Forest:* Um pouco ao norte da Garden de Trabia;
3. *The Beginner's Forest:* Um pouco a nordeste de Shumi Village;
4. *Forest of Solitude:* Em Nectar Peninsula, na ponta norte da costa leste do continente de Centra, ao sul de Fishermans Horizon;
5. *Forest of Fun:* Um pouco a leste da Casa de Edea, em Lenown Plains no continente de Centra
6. *The Enclosed Forest:* No lado sul de Talle Mountains, ao sul de Kashkabald Desert.

único ponto onde o ChocoSonar reage;
2. Este ponto é bem menor e mais difícil de achar que nas outras florestas;
3. Fique a esquerda do Chocoboy e comece a andar para o norte;
4. Comece a ativar o ChocoSonar a cada passo que Squall der. Você achará o ponto exato eventualmente;
5. Ative o ChocoZiner para encontrar o chicobo. Fale com ele para fazer o chocobo grande aparecer.
6. O Chocoboy está exatamente em cima do lugar onde estão os itens. Fale com ele usando o botão h para desafiá-lo para um jogo de cartas, mas, ao invés disso, escolha a 3ª opção para que ele saia do lugar;
7. Procure com o ChocoZiner exatamente no lugar em que estava o Chocoboy e você ganhará as pedras (Protect Stone e Meteor Stone).

Depois de ganhar o afeto nas seis Chocobo Forests, você deverá seguir para o Chocobo Sanctuary, um lugar onde não acontece muita coisa, mas os chocobos se reúnem lá algumas vezes. Ele fica ao norte do continente de Esthar, em meio a uma grande massa florestal chamada Grandidi Forest.

A única maneira de chegar lá é pegando um chocobo na floresta mais próxima da Garden de Trabia, ao norte. Guie-o para o lado leste do continente, até chegar em Heath Peninsula. Olhe o mar e você verá que há uma grande faixa de água rasa (clara) que liga o continente de Trabia a Esthar. Siga pela água rasa até chegar a Grandidi Forest (que você poderá entrar por uma praia). Daqui, o Chocobo Sanctuary fica um pouco a nordeste, próxima ao pé das montanhas. Para voltar a Trabia, basta falar com um chocobo ou então pedir um chocobo para o Chocoboy. Os chocobos grandes das seis Chocobo Forest estarão reunidos no Chocobo Sanctuary, e eles farão uma dança especial para você. Fale com o pequeno chicobo depois disso e você receberá a rara carta de Chicobo. Fale com ele novamente e ele lhe dará alguns Gysahl Greens, mas também irá roubar-lhe 600 gil. Se você não estiver a fim de realizar todo este evento agora, você poderá deixá-lo para mais tarde, quando já estiver com um veículo mais rápido e fácil para navegar pelo mapa. Fique tranqüilo que nós o lembraremos disso na hora certa.

CC GROUP - OPCIONAL (H)

Cartas Raras:
- MiniMog
- Carbuncle
- Leviathan
- Gilgamesh

Nova Opção:
- GF Report

O CC Group é constituído por sete pessoas fanáticas pelo Triple Triad, reunidas na Garden de Balamb. Cada membro tem uma excelente coleção de cartas, e sabe usar as regras a seu favor. Para jogar contra um CC Group Member você deverá jogar e sair vitorioso em cerca de 15 ou 20 partidas de cartas na Garden. E há uma hierarquia que você deve respeitar: é necessário derrotar o mais fraco membro do CC Group para só então enfrentar um membro mais forte. Confira a lista dos membros do CC Group com sua localização e ordem em que você deve enfrentá-los (nota: alguns deles aparecem aleatoriamente. caso não estejam no local, tente sair e voltar à área.)

1. Jack: Saguão principal da Garden de Balamb, parte de baixo, de qualquer lado do corredor.

2. Club: Corredor norte do 1º andar da Garden de Balamb. Geralmente difícil de achar.

3. Diamond: Em frente ao Diretório de Balamb Garden. Na verdade são duas cadetes da SeeD.

4. Spade: No 2º andar, em frente ao elevador.

5. Heart: O 5º membro do CC Group é a própria Xu, que fica na ponte de comando.

6. Joker: Dentro do Training Center. Joker possui a carta de Leviathan e também lhe dará a opção GF Report (que dá informações atualizadas sobre GF, acessada a partir do menu Tutorial - Information - Battle Report).

7. King: Depois de derrotar Heart, fale com Nida então converse com a Dra. Kadowaki usando h. Ela dirá que você deverá encontrar King em breve. Siga para a área dos dormitórios e peça para seus companheiros o deixar sozinho. Durma e, durante a noite, King (na verdade, ninguém mais menos que Quistis) irá aparecer aleatoriamente.

EVENTOS MISTOS: PARTE 2 - OPCIONAIS (I)

Armas:
- Punishment (Squall)
- Gauntlet (Zell)
- Red Scorpion (Quistis)

Preparativos

Antes de prosseguir para a próxima seqüência de eventos, é bom você fazer uma série de preparativos. Aprenda Med Data e Med LV Up (Alexander), Initiative (Pandemona) e Call Shop (Tonberry). Elas serão bem úteis mais adiante. Você também vai querer ter o seguinte: 6 Steel Pipes (roube de Wendigos em Roshfall Forest) e 60 Remedy (compre em qualquer Shop). Use Med LV Up para transformá-los em 6 Remedy+. Estes itens são essenciais para adquirir mais um GF posteriormente.

Armas

Este é apenas um lembrete para você adquirir as melhores armas possíveis até aqui.

Zell/Quistis: Use o comando LV Up de Tonberry em Anacondaurs em Roshfall Forest, então derrote-os para os Dragon Skins. A Gauntlet de Zell requer 1 Dragon Skin e 1 Fury Fragment; a Red Scorpion de Quistis necessita de 2 Ochu Tentacles e 2 Dragon Skins.

PONTE DE FH (J)

O grupo decide partir para Esthar, e como a Garden não pode voar muito alto, a única opção é chegar até lá através da grande ponte que sai de Fishermans Horizon.

Pilote a Garden de Balamb na direção de Fishermans Horizon e a cena irá mudar para Squall. Vá para a enfermaria e apanhe Rinoa; Squall deseja muito salvá-la, e levará Rinoa nas costas para chegar até Esthar.

Horizon Bridge

O grupo irá cruzar a enorme ponte a pé, bem lentamente. Squall mostra toda sua dedicação levando Rinoa nas suas costas o tempo todo, através daquela ponte deserta e silenciosa. Ele pára em determinado ponto para assistir ao pôr do sol, lamentando que Rinoa não pode contemplar o espetáculo. Ele então levanta-se e põe a andar novamente.

Você se encontrará com os outros membros de seu grupo no final da estação, e também com Edea. Ela diz que Squall deve procurar pelo Dr. Odine em Esthar. Zell comenta que Squall deve ter uma vaga idéia de quem é o Dr. ("– Sim, eu me lembro."/ "– Não consigo me lembrar... me fale mais." / "– Tanto faz"). Forme seu novo grupo (agora Edea está disponível) e siga para o novo continente.

REGIÃO DE

A feiticeira Edea agora está disponível para jogar, e ela já começa no nível 26. Não se preocupe em adquirir EXP para ganhar níveis com ela, já que Edea ficará apenas temporariamente em seu grupo. Ela possui excelente compatibilidade com seus GFs, então faça dela a sua invocadora principal se quiser. Siga para o lado a oeste (lembre-se de fazer os Junctions apropriados para Edea; curiosamente, ela não possui nenhuma magia quando entra para seu grupo).

GREAT SALT LAKE (L)

Inimigos:
- Vysage + Lefty + Righty
- Abadon

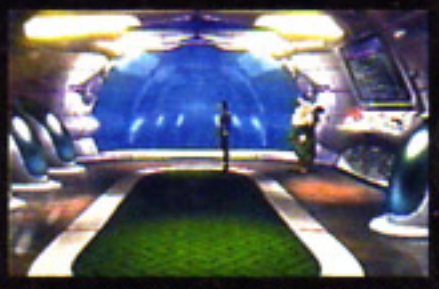
Draw Points:
- Meteor (escondido, plataforma alta)
- Thundaga (esqueleto)

Eventos Paralelos: Os Vysages vagam nesta área. Invoque Siren para causar Silence (e ria quando eles tentarem inutilmente lançar Esuna) e use o comando Mug para roubar um Life Ring de Lefty, se você não fez isso anteriormente. Um método alternativo para causar Silence, seria fazer Junction com a magia Silence no ataque de status (ST-Atk-J) de seu personagem, então acertar o inimigo com um ataque físico.

SEQÜÊNCIA FINAL DE LAGUNA: LABORATÓRIO DE LUNATIC PANDORA (M)

À procura de Ellone, Laguna foi capturado pelos soldados de Esthar e foi preso em um laboratório. Ele se queixa aos soldados pela falta de comida; fale com os soldados de Esthar duas vezes. Eles dizem para Laguna ajudar com alguns trabalhos lá em cima.

Alterne suas conversas entre o Moomba e o outro homem aqui para ativar uma luta com um Esthar Soldier. Kiros e Ward chegarão para ajudar seu companheiro. Escolha a primeira opção para fazer os Junctions apropriados (lembre-se que apenas Laguna vem com Junctions), antes de combater mais alguns inimigos; desta vez, um Gesper e dois Esthar Soldiers. Livre-se primeiro do Gesper, ele tem a irritante habilidade de remover um personagem da batalha com seu Degenerator (quem ele pensa que é? Só a Quistis pode fazer isso!). O Esthar Soldier ciborgue (mais escuro) pode fazer Death, você pode se defender contra isso. Entre no elevador à direita e assista à bela cena enquanto o grupo chega ao térreo. Se quiser, você pode ouvir a conversa entre o Dr. Odine e seus assistentes, ou simplesmente sair. Salve seu progresso lá fora, e Laguna vai descobrir que Dr. Odine sabe do paradeiro de Ellone. Volte ao laboratório.



Apanhe a revista Weapons Mon 1st, a última revista para remodelagem de armas, no chão ao entrar no laboratório. Volte para o andar de baixo para encontrar Dr. Odine. Você terá que se livrar de seus guarda-costas antes de persegui-lo. Certifique-se de roubar o item Laser Cannon de Elastoid. Isso permite que Quistis aprenda sua Blue Magic Homing Laser. Mas o Elastoid tem que estar no nível 30 ou maior. Laguna consegue tirar um pouco de informação dele. O Dr. Odine está fazendo experimentos com Ellone, que está sendo mantida em seu laboratório.

Inimigos:
- Esthar Soldier
- Elastoid
- Gesper

Draw Points:
- Death (Fora do laboratório de Lunatic Pandora)
- Double (laboratório do Dr. Odine)
- Flare (entrada do laboratório)

Revistas:
- Weapons Mon 1st (laboratório de Lunatic Pandora, no chão)

Blue Magic:
- Homing Laser

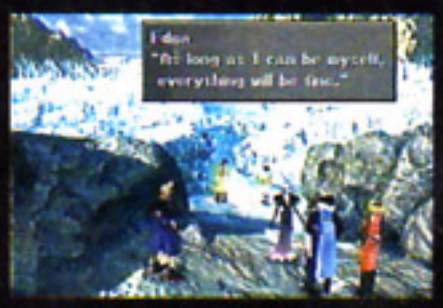
Laboratório do Dr. Odine

Mais inimigos o esperam aqui, mas Laguna consegue livrar-se deles facilmente. Examine o objeto circular no centro; ele é na verdade um elevador. Entre na porta logo em frente quando você chegar ao 2º andar.

Livre-se dos insistentes Esthar Soldiers e examine a grande parede de vidro no fundo para ver a pequena Ellone. Agora examine o painel de controle à direita e desça de volta ao primeiro andar. Entre pela porta ao fundo (que agora poderá ser aberta) para salvar Ellone. Laguna se desculpa por chegar atrasado.

ESTHAR (K)

Inimigos:
- Malboro
- Mesmerize



Prepare o seu grupo e siga uma tela acima. Apesar de não parecer à primeira vista, aqui há dois caminhos a seguir. O caminho fácil leva você pela parte de baixo do lago e não contém surpresas. O outro é o caminho de cima, mais longo. Siga pela cabeça do fóssil e continue até as plataformas superiores, você encontrará os dois Draw Points no caminho. No final do caminho, você terá que pular para baixo usando o botão X (americano) ou O (japonês), e seguir o caminho para o norte.

Pegue a direita na próxima tela para chegar a um Save Point. Depois de salvar seu progresso, siga 2 telas para a esquerda e você encontrará outro fóssil... só que este aqui está bem vivo.

Quando se livrar de Abadon, siga para nordeste. Parece que há algo no cenário. Deixe Squall examinar a tela e você descobrirá que aquilo na verdade é uma porta, disfarçada por uma imagem holográfica.

Entrada de Esthar

O caminho aqui é direto, não há dúvidas. Apenas siga para a direita, examine o painel multicolorido à esquerda se quiser (ele realiza um teste nos outros painéis, mostrando a você como a tecnologia de Esthar a mantém escondida do resto do mundo), então entre na porta a nordeste. Continue seguindo em frente e, depois que o elevador parar, entre na porta hexagonal para assistir a uma linda cena apresentando a futurística, imponente e lendária capital de Esthar.

Então o grupo de Squall mais uma vez cairá, e as imagens do passado novamente serão vivenciadas...

Abadon

HP: 510–17010
Pontos: vulnerável a Fire, Holy e Cure
Draw: Cura(Curaga), Esuna, Dispel, (Flare)
AP: 40

Abadon é um enorme monstro morto-vivo que supostamente animou uma carcaça após o Great Salt Lake ter secado. Ele pode alternar sua forma em duas posições diferentes. Em sua forma original ele é poderoso, mas falta-lhe defesa. Contudo, em sua segunda forma (quando ele fica parado), ele tem alta defesa contra ataques físicos e mágicos, e concentra-se em lançar magias contra seus personagens.

Ele também é expert em causar status negativos em seus personagens. Na forma original, Abadon pode causar o status Curse. Na segunda forma ele tende a causar Confuse e Blind. É aconselhável ter o comando Treatment para curar seus status, ou simplesmente faça um Draw em Abadon e use sua magia Esuna. Você pode atacá-lo aproveitando-se de seus pontos fracos. Deixe dois personagens invocando Ifrit e Alexander, enquanto o outro permanece realizando ataques físicos (com Elem-At-J em Fire). A melhor maneira de derrotá-lo, porém, é tomar vantagem de sua natureza undead. Os monstros deste tipo têm uma fraqueza contra cura. Você pode usar magias Cure, Cura ou Curaga em Abadon, mas isso não causará tanto dano. Um de seus melhores recursos é usar o comando Recover (de Leviathan), que pode tirar 9999 de HP dele. Você pode tentar também derrotá-lo com um só acerto, assim como Gerogero. O item Phoenix Down pode fazer isso, mas há uma chance de erro. Se for tentar a morte instantânea, o melhor a fazer é equipar o comando Revive (de Alexander) e tentar algumas vezes, sem custo nenhum. Antes de derrotá-lo, você pode usar o comando Mug para roubar o item Power Wrist.

CIDADE DE ESTHAR (N)

Suba a bordo do carro voador para se encontrar com o Dr. Odine no Palácio Presidencial. Ele explica que Ellone foi mantida em segurança na Base Lunar, que só pode ser alcançada através de Lunar Gate. Ele concorda em ajudar, mas com a condição de que Rinoa fique para observações. A propósito, Dr. Odine possui a carta de Ward; se você quiser aumentar sua coleção, enfrente-o para uma partida. Você pode sair do Palácio seguindo para baixo e então pegando à direita para chegar a um elevador.

Agora você está livre para explorar a cidade de Esthar, com certeza a maior que você já viu em todo o Final Fantasy VIII, ou mesmo qualquer outro Final Fantasy. Os elevadores são muito importantes em Esthar; eles levam você pelos tubos a partes diferentes da cidade – muito mais cômodo do que andar longas distâncias. O melhor lugar para você visitar agora é a área de shops; lá há uma porção de lojas que vendem artigos diversos. Algumas das lojas estão abertas, mas o Cheryl's Shop está fechado permanentemente. Outra loja que parece estar fechada (mas não está) é o Johnny's Shop; você pode ter que visitá-la repetidamente para conseguir acessá-la – ele vende itens raros de recuperação como X-Potion, Mega-Phoenix e Elixir. Certifique-se de ter aprendido a habilidade de menu Familiar de Tonberry; isso vai permitir que você compre ótimos itens, incluindo as edições restantes das revistas Pet Pals e Combat King para Rinoa e Zell respectivamente. Visite também o Rinrin's Shop (com a habilidade Familiar aprendida) para comprar um Force Armlet (você precisará deste item para adquirir a arma final de Rinoa). Power Wrists também estão à venda na mesma loja. Você pode usar a habilidade de menu Tool-RF de Siren para refinar 10 Aura Stones de um único Power Wrist.

Draw Points:
- Double (laboratório de Odine)
- Flare (entrada do Lab. de Odine)
- Blizzard (área do Palácio Presidencial)
- Quake (lab. de Odine)
- Tornado (área dos Shops)
- Curaga (dentro do tubo de transporte)

Revistas:
- Pet Pals Vol 5 e 6 (Pet de Esthar)
- Combat King 004 (soldado de Esthar, no meio da cidade)
- Occult Fan IV (residência presidencial, na secretaria)
- Quase todas as demais (Karen Shop)

Cartas Raras:
- Ward (com Odine)

Outro efeito interessante é que você pode receber itens aleatórios visitando as várias lojas de Esthar. O Cloud's Shop lhe dará aleatoriamente um Hi-Potion durante sua primeira visita, e um X-Potion durante a segunda visita. O Johnny's Shop aleatoriamente lhe dará um Hi-Potion em sua primeira visita, e um Mega-Potion durante sua segunda. No Karen's Shop, você receberá aleatoriamente um Hi-Potion durante sua primeira visita, e um Mega-Phoenix na segunda visita. O Cheryl's Shop dá apenas um item aleatoriamente: a Rosetta Stone (que concede a habilidade Ability x4 para um GF); mas você deve visitá-lo mais tarde com Zell, durante o evento da Lunatic Pandora em Esthar.

Ainda durante esta primeira visita a cidade de Esthar, você pode adquirir o volume final da revista Occult Fan. Fale com o Auxiliar do Presidente perto da Air Station (vestido de branco e azul), então volte ao Palácio Presidencial. Fale então com o Secretário Presidencial (do lado de fora da sala onde você deixou Rinoa e Odine) e ele irá falar sobre a grande coleção de revistas do Presidente; quando ele sair, deixará a revista Occult Fan IV no chão. Se você não está a fim de comprar uma cópia da revista Combat King 004, é possível adquiri-la de outra maneira, ainda em Esthar. Você deve procurar um soldado de Esthar solitário sobre uma alta ponte azul bem no centro da cidade. Fale com ele uma vez então. O soldado ainda não dará a revista, mas lembre-se da localização dele; você estará voltando aqui em breve.

Acabando de explorar e fazer as aquisições necessárias na cidade (é altamente aconselhável que você gaste algum tempo para aprender o layout da cidade e conhecer os lugares), você já pode deixar Esthar. Você terá que ir para o Lunar Gate, como disse o Dr. Odine. Como a caminhada até lá é longa, você pode querer alugar um carro por 3500 gil (na sala ao extremo sul da cidade, que dá acesso ao mapa). Se quiser ir a pé mesmo, apenas desça pelo elevador central.

REGIÃO DE ESTHAR - OPCIONAL (O)

Andando pelo continente de Esthar você encontrará Mesmerizes e também Malboros (este último mais raramente). Malboros tendem a aparecer na costa leste de Esthar, e possuem o ataque Bad Breath que causa todo tipo de status negativos em todos os seus personagens. Mas você deve enfrentá-los. Aqui vai o método:

- Tenha um personagem equipado com o comando Mug. Faça Junction com as magias Confuse e Berserk na defesa de status (ST-Def-J simples ou x2 ou x4) em todos os membros de seu grupo.
- Quando você encontrar um Malboro,

Inimigos:
- Bite Bug (estradas de Esthar)
- Glacial Eyes (estradas de Esthar)
- Gayla (estradas de Esthar)
- Mesmerize (campos)
- Malboro (campos)

Blue Magic:
- Bad Breath

o único status negativo que poderá impedir um personagem de agir é o Sleep. Use o comando Mug no Malboro para roubar o item Malboro Tentacle. Repita até conseguir 9 destes. Use um deles em Quistis para a Blue Magic Bad Breath.

- Você pode utilizar Initiative. Deixe um personagem equipado com ela e também Mug. Use o Mug logo no início para roubar Malboro Tentacles e fuja imediatamente.

No mapa de Esthar você terá acesso a 5 lugares (Esthar City, Lunatic Pandora Laboratory, Sorceress Memorial, Lunar Gate e Tears' Point). Siga para sudeste, na direção de Tears' Point.

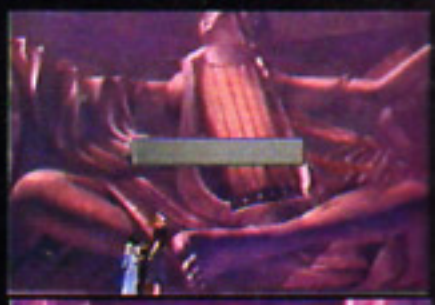
TEARS' POINT - OPCIONAL (P)

Draw Points:
- Life
- Reflect

GFs:
- Doomtrain (com o item Solomon Ring)

Antes de partir para o Lunar Gate e continuar com o enredo principal, você pode pegar um leve desvio e seguir para o Tears' Point. Siga para o interior do local e, bem debaixo da estátua gigante que fica no centro de Tears' Point, você encontrará um objeto – o Solomon Ring. Este item permite a você adquirir um novo GF, mas para isso você precisará ainda ter outros itens. É necessário possuir 6 Malboro Tentacles (roubados de Malboros), 6 Steel Pipes (roubados de Wendigos) e 6 Remedy+ (refinando 60 Remedy com a habilidade Med-LV-Up). Se você tem seguido passo-a-passo nossa estratégia, já deverá ter estes itens em seu estoque. Caso contrário, deverá adquiri-los agora (ou mais tarde, no caso dos Steel Pipes, se você não tiver cartas de Elastoid para refinar). Depois, basta você usar o Solomon Ring e dizer olá para seu GF, o Doomtrain, sem a necessidade de enfrentá-lo.

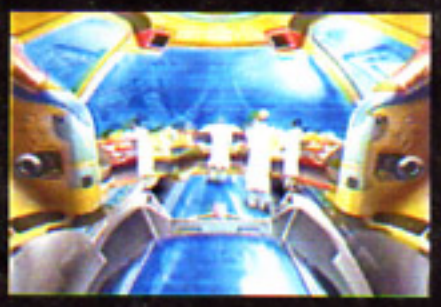
O ataque de Doomtrain causa praticamente todos os status negativos no inimigo. Ele possui habilidades extremamente úteis como o ataque elemental e de status (Elem-Atk-J e ST-Atk-J) e também defesa contra 4 status ou elementos (Elem-Def-Jx4 e ST-Def-Jx4).



LUNAR GATE (Q)

Entre no complexo e fale com a garota que está em pé em frente a um dos portões. A cadela de Rinoa, Angelo, irá aparecer; Squall promete a ela que salvará Rinoa. Entre para a sala com a cápsula de lançamento e o Esthariano irá fazer um breve resumo de sua jornada no espaço (para a base onde se encontra Ellone, lembra?). Ele avisa Squall dizendo que será um pouco perigoso ("– (... Espaço? Deixe-me pensar direito.)" / "– (... Eu farei o que for necessário.)"). Se você tiver a convicção de Squall para ajudar Rinoa, escolha a segunda opção. Agora você terá que formar um grupo para ir ao espaço, formado por Squall, Rinoa e mais um integrante. Zell e Edea não poderão acompanhá-los, já que o primeiro ficará para cuidar das coisas em Esthar, e Edea ainda precisa de mais respostas sobre sua identidade. Como não haverá muitas batalhas no espaço, o que significa pouca experiência adquirida, leve um 3º personagem de nível relativamente alto.

Zell se oferece para tomar conta das coisas enquanto Squall e os outros estão no espaço (" —(... Não estou muito certo disso.)" / "– (... Confie em Zell.)"). Escolha a segunda opção e entre na cápsula, que logo será lançada para o espaço. A cena volta para o grupo de Zell, que deve voltar para a cidade de Esthar. Você verá um estranho objeto indo na direção de Esthar.



LUNATIC PANDORA (S)

Inimigos:
- Galbadian / Elite Soldier
- GIM52A
- SAM08G

Draw Points:
- Curaga
- Meteor
- Holy
- Confuse
- Silence
- Ultima

GFs:
- Phoenix (item Phoenix Pinion)

Revistas:
- Combat King 005

Blue Magic:
- Ray Bomb

Lembra-se da Segunda Seqüência de Laguna no primeiro CD? Quando dissemos que algumas ações realizadas na escavações (Centra Excavation Site, conhecida também por Lunatic Pandora Excavation Site) poderiam influenciar em uma passagem futura pelo local? Pois isso é agora. O caminho por dentro da Lunatic Pandora é bem fácil. Se você não ativou nenhum dos dispositivos no passado, então siga direto para o elevador verde 01 e siga o caminho (ele só se divide uma vez; pegue o caminho mais ao norte) para ser jogado para fora por uma máquina nada amigável.

Do contrário, siga os seguintes passos. Logo na entrada da Lunatic Pandora você encontrará um Draw Point com a magia Meteor (após ser usado, este Draw Point renova seu estoque rapidamente). Suba os degraus e pegue o elevador 02 azul. Siga o caminho pelo túnel e vá pela esquerda ao invés de continuar em frente. Prossiga até que você chegue a uma tela com um elevador 03 vermelho. No canto inferior direito da tela você verá o início de uma escada. Desça por ela. Desça pela escada de mão e você encontrará um Draw Point com a magia Confuse. Ainda nesta área, se você encontrou a 2ª Old Key com Laguna durante a exploração no passado, examine a porta do lado direito e ela se abrirá, revelando um item LoveLoveG.

A partir desta tela, siga para a esquerda e, se você detonou as duas pedras com Laguna (ativando o switch vermelho antes do azul), haverá uma pedra permitindo que você passe pelo buraco. Na próxima tela, você encontrará três portas. Cada uma delas esconde um item. Contando a partir da direita para a esquerda: a primeira guarda um item Power Generator (use-o para Quistis aprender a Blue Magic Ray-Bomb), a segunda porta (que só deverá estar aberta se você ativou a armadilha no chão com Laguna no passado) esconde um Draw Point com a magia Silence, e a terceira, um item Phoenix Pinion.

Continue à esquerda e você logo encontrará uma cópia da revista Combat King 005 no chão na próxima tela. Neste mesmo corredor, siga para o fundo da tela e vá para a esquerda; se você encontrou a 1ª Old Key com Laguna, haverá aqui uma área escondida com um Draw Point contendo a magia Ultima. Agora volte até chegar de volta à área com o elevador 03 vermelho.

Pegue este elevador e você deverá estar de volta ao salão de entrada. Vá para esquerda e suba pelo elevador 01 verde. Você encontrará um Draw Point com Holy nesta área. Examine uma pequena alcova na parte esquerda da tela; se você moveu uma pedra para encontrar um Draw Point (Cure) com Laguna no passado, haverá um item Spd-J Scroll neste espaço. Ao norte você encontrará um Save Point. Diretamente acima haverá uma bifurcação no caminho; escolha ir para o norte e o grupo será rapidamente expulso de Lunatic Pandora por um enorme monstro robótico.

O grupo de Zell não consegue impedir o avanço da Lunatic Pandora, que chega até o seu destino: Tears' Point. A gigantesca torre flutuante estaciona sobre o local, quebrando a face da estátua de centro e permanece ali... Parada...

INVASÃO DE LUNATIC PANDORA: CIDADE DE ESTHAR (R)

Inimigos:
- Galbadian / Elite Soldier
- GIM52A

Revistas:
- Combat King 004 (soldados de Esthar)

Siga para a área dos shops e renove o seu inventário de itens. Então visite novamente o soldado de Esthar solitário sobre a alta ponte azul (aquele mesmo que você encontrou antes, com Squall). Converse com ele e ele deixará para Zell uma cópia da Combat King 004. Depois siga para o Laboratório de Odine. Certifique-se de salvar o seu progresso antes disso.

Odine informa Zell de que Galbadia teve sucesso em recuperar a Lunatic Pandora. Lunatic Pandora foi a base da feiticeira Adel há 17 anos, que foi confinada pelo atual presidente de Esthar. Agora a gigantesca torre está se movendo na direção de Tears Point. A Lunatic Pandora irá sobrevoar a poucos metros da cidade de Esthar. Zell irá aproveitar esta chance para entrar na torre em um dos pontos em que a Lunatic Pandora estiver próxima de Esthar. De acordo com Odine, a torre deverá passar sobre 3 pontos dentro de um período de 20 minutos:

15:00~12:00: Centro de Esthar. A partir do início da contagem, você terá de 5 a 8 minutos para chegar lá.

10:00~5:00: Onde há duas pontes (uma em cima e outra embaixo) que se cruzam em "X". Lunatic Pandora levará de 10 a 15 minutos.

3:00~0:00: Ao norte da área dos shops (onde há um caminho impedido). Você tem 17 minutos para chegar até lá e aguardar.

Nota: Você enfrentará batalhas aleatórias na cidade de Esthar durante este evento. Além disso, todos os elevadores estão parados.

Você não precisa estar em todos os 3 pontos. Basta você ficar em um dos pontos no espaço de tempo indicado. Se perder o primeiro, você ainda terá duas chances. Durante esta missão em Esthar, você pode apertar o botão h para ver uma imagem do próximo local onde estará passando a Lunatic Pandora (por isso você deve ter um conhecimento da cidade, para saber exatamente onde está o local mostrado). Faça o seguinte:

1. Saia do Laboratório de Odine;
2. Mova-se uma tela e siga para a direita. Você passará pelo corredor onde está escrito "Left Side" e "Right Side", continue à direita;
3. Siga para o fundo da tela;
4. Suba os degraus à esquerda e siga;
5. Você deverá estar sobre a ponte no centro da cidade, com o Palácio Presidencial visível ao fundo.

Bastará então esperar pela Lunatic Pandora, para que Zell e seus companheiros entrem a bordo. Se você perder este ponto, lembre-se de que ainda há mais dois pontos de contato; então não desista. Ao adentrar em Lunatic Pandora, você deverá enfrentar alguns soldados de Galbadia; nada muito difícil.

Amantes Capítulo V

Objetivos

Capítulo 5: *Amantes*

a) Lunar Base
b) Ragnarok
c) Sorceress Memorial
d) Cactuar Desert <opcional>
e) Deep Sea Research Center: Parte 1 <opcional>
f) Deep Sea Research Center: Parte 2 <opcional>
g) Shumi Village Revisitada <opcional>
h) Contatos Imediatos <opcional>
i) Island Closest to Heaven/Hell <opcional>
j) Região de Timber: Busca do Obel Lake <opcional>
k) Outros Eventos Paralelos <opcional>
l) Orfanato de Edea Revisitado
m) Presidente de Esthar: Cidade de Esthar
n) Eventos Mistos: Parte 3 <opcional>
o) Reentrando na Lunatic Pandora
p) Lunatic Pandora Final

Informação

Inimigos:
Propagator, Turtapod, Cactuar, Jumbo Cactuar, Anacondaur, Blood Soul, Ruby Dragon, Bahamut, Bomb, Behemoth, Grendel, Tri-Face, Imp, Blue Dragon, Ruby Dragon, Iron Giant, Ultimate Weapon, UFO, PuPu, Chimera, Malboro, Hexadragon, T-Rexaur, Torama, Elnoyle, Adamantoise, Fujin, Raijin, Mobile Type 8, Seifer

Draw Points:
Meteor, Meltdown, Life, Cura, Full Life, Stop, Triple, Dispel, Ultima, Esuna, Aura, Thunder, Quake, Flare, Holy, Tornado, Silence, Confuse

GFs:
Cactuar, Bahamut, Eden, Doomtrain

Revistas:
Weapons Mon Jul, Combat King 003, Timber Maniacs 11, Timber Maniacs 12, Weapons Mon 1st, Pet Pals Vol. 5, Pet Pals Vol. 6, Combat King 004, Occult Fan IV, Combat King 005

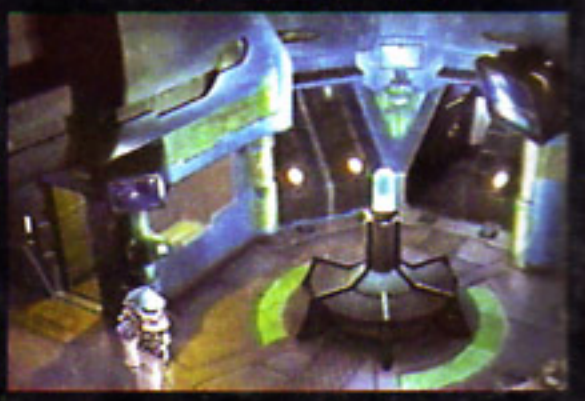
Cartas raras:
Alexander, Laguna, Bahamut, Eden, PuPu, Edea, Seifer, Squall, Ward, Alexander, Kiros, Irvine, Chubby Chocobo, Doomtrain, Phoenix

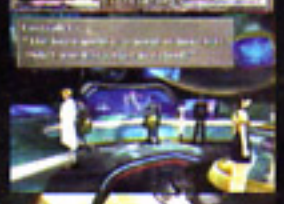
Blue Magic:
Fire Breath, White Wind, Mighty Guard, Ray-Bomb, Shockwave Pulsar, Homing Laser, Bad Breath

LUNAR BASE (A)

Draw Points:
- Meteor (sala de Ellone)
- Meltdown (próximo ao dispositivo de lançamento)

Cartas Raras:
- Aelxander (com Piet)
- Laguna (com Ellone)





A cápsula onde estão Squall e a pobre Rinoa chega até a base lunar, onde Ellone está sendo mantida em segurança. Ao chegar na base, fale com Piet e pegue Rinoa (atrás do guarda perto do canto inferior esquerdo). Então siga Piet até o laboratório médico, onde Squall deixa a adormecida Rinoa em uma câmara de oxigênio. Salve seu progresso e saia.

Fora do laboratório médico, siga Piet até a sala de controle (no corredor com uma escadaria, siga pela porta ao norte). Examine os painéis no canto superior direito para ver uma breve seqüência; fale com Piet em seguida e escolha a 2ª opção para perguntar sobre o paradeiro de Ellone. Se você quiser adicionar mais uma carta rara à sua coleção, jogue uma partida com Piet, que possui a carta de Alexander; porém, poderá ser um pouco difícil adquiri-la, já que a regra de Random (mão aleatória) está ativa. Deixe a sala de controle pela mesma porta que você entrou.

Squall verá uma escadaria à esquerda da tela (a mesma pela qual você passou direto antes de entrar na sala de controle). Suba e atravesse o próximo corredor (de cabeça para baixo, legal!). Você pode falar com a garota que fica parada neste túnel (note o vestiário que pode ser acessado mais acima) para uma seqüência apresentando Adel, que está aprisionada nesta base lunar. Siga pelo corredor e entre pela porta no fim. Ellone estará esperando por você do outro lado da porta ao sul, mas antes de falar com ela, inicie uma partida de cartas. Ellone possui a carta de Laguna, que pode mais tarde ser refinada para adquirir 100 Heros (o item que deixa um personagem invisível em batalha). Estes itens serão extremamente necessários no futuro. Porém, espere pela regra Random, que poderá obrigar você a resetar e reiniciar algumas vezes.

Squall irá pedir para Ellone dar uma olhada em Rinoa, que está em coma no laboratório médico. A garota entende a situação e concorda em ajudar. Squall fica sabendo também que todos aqueles sonhos com Laguna eram obras do poder de Ellone, que transferia a mente de Squall e seus amigos para o grupo de Laguna no passado. A razão por ela ser familiar para o rapaz é que ela ficou um tempo no orfanato de Edea no passado. Quando Squall e Ellone vão visitar Rinoa, um incidente os impede de chegar mais longe. A garota agora está começando a andar de maneira estranha, deixando um rastro de imagens transparentes, como se estivesse dominada por alguma força; ao mesmo tempo, um alarme soa na base, indicando falha nos sistemas. Em seguida Squall ordena que o outro membro de seu grupo proteja Ellone, e os dois partem. Siga imediatamente para o laboratório médico, onde você deixou Rinoa. Squall não consegue tocá-la, já que ele é arremessado para longe ao tentar isso; ela parece ter uma espécie de campo de força ao seu redor. Impotente para ajudar, apenas siga para a sala de controle novamente, para onde Rinoa está se dirigindo. Após a sua passagem, examine o painel. A estranha Rinoa conseguiu liberar o primeiro selo que confina a feiticeira Adel, e Squall deve impedi-la de fazer o mesmo com o segundo selo no espaço.

Saia da sala de controle, suba a escada e siga-a até o vestiário no segundo andar (entrando pela parte de cima do corredor). Rinoa já vestiu a roupa de astronauta e saiu para o espaço livre. Squall tenta segui-la, mas o portão se fecha antes dele poder alcançá-la. Então Rinoa consegue liberar o segundo selo, despertando Adel. Isso desencadeia o fenômeno conhecido por Lunar Cry: milhares de

monstros que se desenvolvem na lua voam para o planeta em um fluxo gigantesco. Este é o mesmo fenômeno que destruiu o continente de Centra há 80 anos. Rinoa está solta no espaço, e a base lunar não deve resistir muito. No vestiário, examine os armários para encontrar uma roupa de astronauta para Squall. Vá até a câmara de ar à esquerda. Será uma tentativa inútil de salvar Rinoa, pois a porta se fechará. Volte novamente e retorne para a sala de controle. Converse com todos neste momento, e com Ellone por último. Siga para o fundo da tela alcançar um elevador, e desça usando-o. Salve seu progresso e então entre na cápsula desocupada, que em seguida é ejetada da base que segue sem controle na direção da lua.

Cápsula de Fuga

Squall pede para Ellone transferi-lo para as recordações de Rinoa. Ela deixa você testemunhar 3 momentos separados: um envolve Rinoa forçando Irvine a voltar para a D-District Prison para salvar os outros; o outro mostra Rinoa pedindo para Zell ajudá-la a conseguir uma réplica do anel de Squall; o terceiro e último momento mostra quando Edea foi derrotada na Garden de Galbadia. Quando a mente de Ultimecia, a feiticeira do futuro, foi retirada de Edea, ela decidiu escolher Rinoa como sua sucessora. Ultimecia desperta Seifer e ordena que ele vá para Lunatic Pandora e a ponha em funcionamento.

Rinoa está flutuando livremente no espaço, apenas esperando pela morte inevitável. De repente ela vê seu anel flutuare, e isso a faz lembrar de Squall. Então ela começa a mexer em suas reservas de oxigênio. Squall decide que não deixará Rinoa para trás, que ele deve arriscar sua própria vida. Então ele sai da cápsula de fuga.

Agora você deverá chegar até Rinoa — use o direcional para ajustar seu campo de visão e apertar ¶ (americano) ou X (japonês) para fixá-la. Mantenha Rinoa no centro da tela e, após cerca de 2 minutos, você conseguirá alcançá-la. Em seguida Squall a carrega consigo até uma nave espacial de Esthar que flutua ali perto.

RAGNAROK (B)

Inimigos:
- Propagator

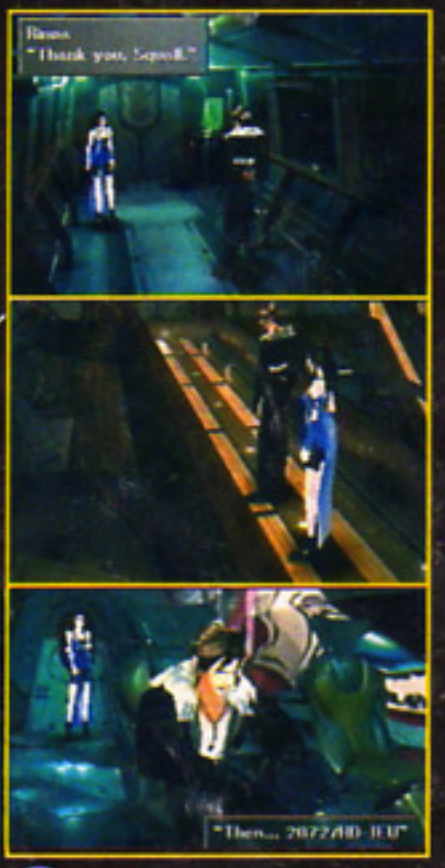
Draw Points:
- Life (no corredor superior)
- Cura (longo corredor no andar inferior)
- Full Life (escondido no corredor escuro perto do Save point)

Após eliminar o primeiro Propagator roxo no hangar, haverá duas portas a sua frente; pegue a maior à esquerda. Atrás desta porta você encontrará um alien vermelho – você não vai querer enfrentá-lo agora, pois isso traria de volta à vida o primeiro que você derrotou, assim, entre na porta à esquerda do corredor o mais rápido possível para evitar que ele o pegue. A próxima sala tem outro Propagator roxo; destrua-o como fez com o primeiro.

Volte para o corredor anterior agora e, desta vez, destrua o alien vermelho que você teve de evitar. Siga pela porta ao sul e você estará novamente no hangar, onde enfrentou o primeiro alien roxo. Suba a escada à direita para achar outro Propagator vermelho lá em cima. Destrua este também e você estará livre do par vermelho.

Desça de volta ao primeiro andar. Dessa vez, entre pela porta menor, do lado direito (é um pouco difícil de vê-la), para encontrar um alien verde. Após eliminar o primeiro Propagator verde, aproveite para salvar o seu progresso. Agora siga para a sala onde você encontrou o primeiro alien vermelho, então siga duas telas para a esquerda para encontrar o outro verde numa sala com um elevador. Destrua mais este Propagator e os três primeiros pares estarão eliminados, restando apenas os amarelos.

Siga mais uma tela à esquerda e você estará na cabine de passageiros, onde o primeiro alien amarelo o espera; elimine-o. O painel atrás dele mostra a Squall o que você já sabe: derrote os oito aliens em pares da mesma cor. Finalmente, faça todo o caminho de volta para a sala por onde você entrou na Ragnarok; você encontrará o último Propagator amarelo rondando ali. Você já deve saber o que fazer com ele. Salve seu progresso. Retorne para a sala com o elevador (onde você encontrou o segundo alien verde) e suba para a cabine de comando, onde finalmente Squall e Rinoa têm um momento juntos. Os dois entram em contato com o pessoal de Esthar, e fixam a rota de volta para o planeta. Num momento tranqüilo, sem ninguém por perto, Rinoa se aconchega em Squall. Ele pergunta por que ela quer ficar tão perto assim. A garota responde com outra pergunta: "Não é isso que Squall quer?". Ele fica meio sem jeito e diz que não está acostumado com isso. Depois, Squall admite que não quer se ligar aos outros por emoções... porque ele tem medo de perder quem ama.

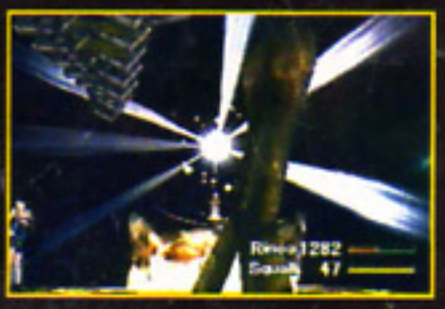


Cheque o painel à esquerda para travar a fechadura, então siga em frente. Rinoa vai pedir a Squall um abraço carinhoso por ele ter se arriscado tanto para salvar a sua vida. De qualquer maneira, avance mais uma tela. Você descobrirá que está acompanhado dentro da nave... e não é a agradável companhia de Rinoa, mas sim de aliens. Na verdade, os 8 aliens que habitam a Ragnarok são uma mesma entidade. Eles tem a habilidade de se regenerar se você não usar a maneira correta para se livrar deles. A única solução é derrotá-los em pares. Isso significa que, dos 8 aliens que habitam a nave, há um par de amarelos, vermelhos, verdes e roxos. Você deve matar 2 da mesma cor consecutivamente. Porém, eles atacam no momento em que o vêem, então você deve ser rápido para evitar um monstro que não é da cor que você procura. Comece sua caça aos aliens (lembre-se de fazer todos os Junctions em Rinoa e Squall) seguindo à direita e descendo. Você logo encontrará um Propagator roxo escada abaixo, no hangar.

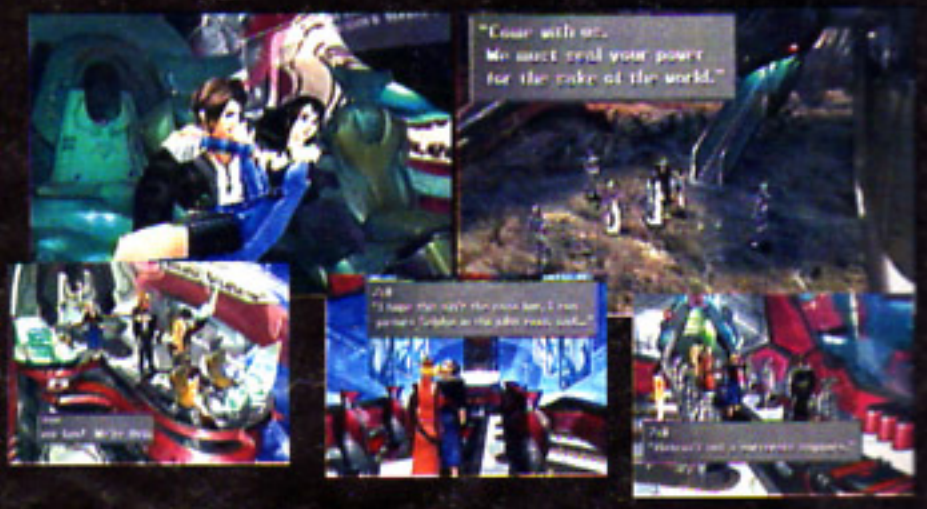
Propagator

HP: 1100–5200
Draw: Thundaga, Curaga, Esuna, Life
AP: 5

Todos os Propagators que habitam a nave compartilham das mesmas características. Eles são rápidos na ofensiva e costumam lançar as magias Thundara e Silence, assim você pode querer estar bem protegido contra isso. Você pode usar Junction com a magia Sleep em seu ataque de status para deixá-los dormindo. Ou então fazer o mesmo com as magias Blind e Silence, limitando-os bastante. Certifique-se de elevar bastante o atributo Strength de Squall e Rinoa, para garantir uma vitória rápida e sem esforço.



Depois deste momento íntimo sob o som da canção romântica Eyes on Me, Rinoa e Squall chegam de volta ao planeta. Alguns soldados de Esthar vêm buscar Rinoa, que sabem sobre o que aconteceu no espaço, dizendo que ela herdou o legado da feiticeira. Squall não sabe o que fazer e apenas fica parado, enquanto os soldados levam Rinoa. Após a nova feiticeira ser levada, entre novamente na Ragnarok e vá para a cabine de passageiros, para encontrar-se com seus amigos. Ao saber sobre o que aconteceu há pouco, Quistis fica extremamente furiosa com a atitude de Squall, por ele não ter protegido sua amada. Irvine e Selphie deixam a sala e logo você percebe que o chão está balançando, a nave está se movendo. Vá para a cabine de comando, onde você descobre que Selphie sabe pilotar a Ragnarok (na realidade ela não sabia, mas sua curiosidade fez com que ela mexesse nos controles e aprendesse como pilotar a nave). Agora você está livre para ir onde quiser.



Eyes on Me

Vocal: Faye Wong; **Composição:** Nobuo Uematsu; **Letra:** Kazumi Someya

"Eyes on Me"	"Olhos em Mim" (Trad.)
Whenever sang my songs	Sempre cantei minha canções
On the stage, on my own	Sobre o palco, por mim mesma
Whenever said my words	Sempre disse minhas palavras
Wishing they would be heard	Esperando que elas fossem ouvidas
I saw you smiling at me	Eu vi você sorrindo para mim
Was it real or just my fantasy	Era real ou apenas minha fantasia
You'd always be there	Você sempre estaria lá
In the corner of this tiny little bar	No canto deste pequeno bar
My last night here for you	Minha última noite aqui para você
Same old songs, just once more	Mesmas velhas canções, apenas mais uma vez
My last night here with you?	Minha última noite aqui com você?
Maybe yes, maybe no...	Talvez sim, talvez não...
I kind of liked it your way	Eu gostei de seu jeito
How you shyly placed your eyes on me	Como você timidamente pôs seus olhos em mim
Oh, did you ever know	Oh, você sabia
That I had mine on you?	Que eu tinha os meus em você?
Darling, so there you are	Querido, então aí está você
With that look on your face	Com aquela expressão no rosto
As if you're never hurt	Como se nunca estivesse machucado
As if you're never down	Como se nunca estivesse mal
Shall I be the one for you	Posso ser a única para você
Who pinches you softly but sure?	Que o belisca suave mas seguramente?
If frown is shown then I will know	Se rancor for mostrado então eu saberei
That you are no dreamer	Que você não é sonhador
So let me come to you	Então deixe-me ir até você
Close as I want to be	Perto como eu quero estar
Close enough for me	Perto o bastante para mim
To feel your heart beating fast	Para sentir seu coração batendo rápido
And stay there as I whisper	E fique aí enquanto eu sussurro
How I loved your peaceful eyes on me	Como eu amo seus calmos olhos em mim
Did you ever know	Você sabia
That I had mine on you?	Que eu tinha os meus em você?
Darling, so share with me	Querido, então divida comigo
Your love if you have enough	Seu amor se você tem o bastante
Your tears if you're holding back	Suas lágrimas se você as estiver segurando
Or pain if that's what it is	Ou dor se isso for
How can I let you know?	Como posso deixar você saber?
I'm more than the dress and the voice	Eu sou mais que o vestido e a voz
Just reach me out then	Apenas me alcance e então
You will know that you're not dreaming	Você saberá que não está sonhando
Darling, so there you are	Querido, então aí está você
With that look on your face	Com aquela expressão no rosto
As if you're never hurt	Como se nunca estivesse machucado
As if you're never down	Como se nunca estivesse mal
Shall I be the one for you	Posso ser a única para você
Who pinches you softly but sure?	Que o belisca suave mas seguramente?
If frown is shown then I will know	Se rancor for mostrado então eu saberei
That you are no dreamer	Que você não é sonhador

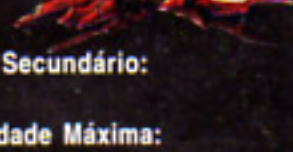
Pilotando a Ragnarok

Esta espaçonave pode aterrissar em praticamente qualquer terreno, com a exceção de florestas, água e algumas cidades. Ela não consome combustível, então voe o quanto quiser. A Ragnarok tem uma função de piloto-automático. Aperte Select até você ver o mapa completo (que ocupa toda a tela), então mova o cursor para o ponto desejado e aperte X (americano) ou O (japonês) para confirmar. Se quiser interromper o piloto-automático, basta apertar ▲ (americano) ou X (japonês) enquanto ela está com esta função ativada. Você pode aterrissar em FH com a Ragnarok para verificar a Garden de Balmb.

Nave Voadora de Mobilidade Super Alta "RAGNAROK"

DADOS

Saída Mais Alta:	3450 t
Comprimento Total:	108 m
Envergadura Total das Asas:	77 m
Altura Total:	54 m (aterrissada) 65 m (em vôo)
Arma Principal:	1 Raio de Partículas de Elétron de 609 mm
Arma Secundária:	2 Lasers Multi-Barril de 152 mm
Motor Principal:	2 Turbinas Compressoras de Nível – Reação-Tipo 12 (saída de força de 22500 kg)
Motor Secundário:	4 Turbinas Compressoras de Nível – Reação-Tipo 6 (saída de força de 24800 kg)
Velocidade Máxima:	11,8 km/s – 708 km/min – 42480 km/h



SORCERESS MEMORIAL (C)

Inimigos:
- Turtapod

Draw Points:
- Stop (degraus do memorial)

Rinoa foi levada para o Sorceress Memorial pelos soldados, para ser analisada pelos assistentes do Dr. Odine. Claro que Squall não quer deixar a pessoa amada nas mão de cientistas; ele quer tê-la ao seu lado, para protegê-la sempre. A bordo da Ragnarok, siga para o Sorceress Memorial, no continente de Esthar, ao sul do Lunatic Pandora Laboratory. Confira a localização exata em seu mapa.

Chegando no complexo, os guardas de Esthar deixam Squall entrar apenas para ver Rinoa uma última vez. É claro que Squall tem outros planos. Entrando no Memorial, você verá Rinoa presa em uma câmara, sendo examinada pelos cientistas. Fale com eles e então siga pela abertura no canto superior esquerdo para que Squall liberte sua princesa. Rinoa abraça seu amado firmemente, numa mistura de afeto e agradecimento. Saia então do Memorial.

CACTUAR DESERT - OPCIONAL (D)

Inimigos:
- Cactuar
- Jumbo Cactuar (chefe)

GFs:
- Cactuar (vença Jumbo Cactuar)

A leste de Kashkabald Desert há uma pequena ilha separada do resto do continente. Prestando bastante atenção, você poderá avistar um Cactuar que aparece e desaparece aleatoriamente nesta ilha. Você só pode chegar nela com a Ragnarok; então pouse a nave em Cactuar Desert.

Nesta área você enfrentará apenas Cactuars, que dão 20 AP cada um. Você poderá até encontrá-los em grupos grandes, de 5 inimigos. Como antes, eles possuem um alto valor de Evade e podem também fugir da batalha rapidamente. Mas, se você conseguir derrotá-los, poderá adquirir enorme quantidade de AP para aprender as habilidades de seus GFs. Para derrotá-los, tome vantagem do alto valor de Hit% de Squall e também lembre-se de sua fraqueza contra o elemento Water. Deixando Squall com a habilidade Initiative (de Pandemona), aumentando seu atributo Speed com bons Junctions (como a magia Triple), deixando o ataque elemental com a magia Water, usando a habilidade Auto-Haste (de Cerberus) e deixando o seu HP em estado crítico (para facilitar o uso do Renzokuken), você terá grandes chances de eliminar todos os Cactuars de uma única batalha. Apenas tome cuidado para não tocar no Cactuar grande até que você esteja pronto. Se este for o caso, corra até ele quando este emergir em meio à areia.

Vencendo esta batalha, você vai adquirir mais um novo GF, o Cactuar. Ele possui uma vasta opção de Character Abilities de bônus, como HP Bonus e Vitality Bonus, que permitem aos seus personagens aumentarem um pouco mais determinados atributos sempre que eles subirem um nível. Lembre-se ainda de que você encontrará apenas Cactuars nesta pequena ilha; então sempre que precisar de AP, volte até aqui.

Jumbo Cactuar

HP: 6000-600000
Pontos: vulnerável a Water
Draw: Meltdown, Demi, Tornado
AP: 20

Este é um Cactuar antigo que se desenvolveu a imensas proporções. Ele possui uma enorme quantidade de HP, então pode esperar por uma longa batalha, baseada em paciência e métodos controlados. O Jumbo Cactuar possui um contra-ataque cruel chamado 10,000 Needles, que causa mais de 10000 pontos de dano a um personagem, impossível de amenizar com magias como Protect ou qualquer outro meio de proteção; isso mata um personagem inevitavelmente (a não ser que ele esteja com o status Invisible). Para esta batalha, é altamente recomendável que você tenha os comandos Revive e Recover equipados em dois personagens diferentes. Os personagens sem a habilidade Revive devem ainda carregar o comando Magic e possuir magias Life ou Full-Life, ou então estar com o comando Item e possuir alguns Phoenix Downs. Tudo isso porque seus personagens provavelmente irão morrer algumas vezes na batalha, e você deverá estar pronto para revive-los. O personagem com o comando Revive deverá servir como o "médico" de seu grupo. Ele ficará a batalha inteira ocupado em reviver outros dois personagens cada vez que eles forem atingidos pelo contra-ataque 10000 Needles. Enquanto o "médico" não for usado para atacar e você constantemente usar o Recover ou magias de cura para manter seu HP alto, você nunca terá problemas em reviver os personagens mortos. Dos dois outros personagens, um deles deve ficar constantemente concentrado em usar magias ou ataques físicos. Se optar por magias, use a Water; caso opte pelos ataques físicos, faça Junction com a magia Water em seu ataque elemental. O personagem restante deve se concentrar em invocar Leviathan constantemente. Pela fraqueza de Jumbo Cactuar contra o elemento Water, o ataque de Leviathan pode causar até 9999 pontos de dano. Procure invocá-lo com um personagem que tenha uma alta afinidade com este GF. Você pode usar um recurso que causará bastante dano também. Deixe Squall como o personagem que causará os danos físicos, elevando bastante seus atributos Strength e Speed e deixando o ataque elemental com a magia Water. Então deixe-o morrer e use um Phoenix Down ou magia Life, revivendo-o com pouca energia. Não o cure, deixe Squall no estado crítico para ativar seu Limit Break. Então aplique vários Renzokukens seguidos. Quando Jumbo Cactuar tiver recebido bastante dano, ele você poderá receber uma mensagem na tela de que ele está com medo. Tome muito cuidado neste momento! Isso significa que o chefe está pensando em fugir da batalha. Pare de atacá-lo com ataques fracos, e permaneça apenas com a invocação de Leviathan e Renzokukens. Você precisa derrotar Jumbo Cactuar o mais rápido possível com seus mais fortes ataques; caso contrário, ele fugirá e você será obrigado a enfrentá-lo novamente, com o HP regenerado. Os 9999 pontos de dano causados por Leviathan são a sua melhor aposta.

Ragnarok

Na cabine de comando da nave, Rinoa se desculpa por todos os problemas que vem causando. Ela então sugere ir para a Casa de Edea, um ambiente mais quieto e com menor aglomeração. Mas antes de fazer isso, uma enorme quantidade eventos opcionais ficou disponível com a aquisição da Ragnarok (e a volta de Rinoa ao grupo)... É altamente recomendável que você os faça antes de seguir para a Casa de Edea. Além disso, devido ao grande período de coma, Rinoa estará alguns níveis atrás dos outros membros do grupo... Certifique-se de inclui-la em seu grupo de batalha para evoluí-la de acordo, e também lembre-se de voltar a aprender os últimos ataques de Angelo com o Limit Break Combine.

Rinoa agora possui um novo Limit Break, o Angel Wing. Este Limit Break libera todo o poder de uma feiticeira e a coloca em um estado parecido com o Berserk, mas ela apenas lançará magias (não da sua lista de magias, mas qualquer magia aleatória do jogo, de preferência as mais poderosas), ao invés de realizar ataques físicos. Cada magia usada sob esta condição por Rinoa tem a efetividade multiplicada cerca de 5 vezes (ou seja, 5 vezes o dano, 5 vezes mais chances de causar status...).

DEEP SEA RESEARCH CENTER: PARTE 1 - OPCIONAL (E)

Inimigos:
- Anacondaur
- Blood Soul
- Ruby Dragon
- Bahamut (chefe)

Cartas Raras:
- Bahamut (vença-o)

Blue magic:
- Fire Breath

Deep Sea Research Center é uma plataforma de pesquisas localizada em alto mar, no canto sudoeste do mapa. Ela não é indicada no mapa de maneira alguma, fica longe de qualquer continente e é muito isolada. Você pode tê-lo encontrado anteriormente com a Garden de Balamb planadora, mas somente agora, com a Ragnarok, é possível acessá-lo. Basta sobrevoar o local e pousar sobre a plataforma. Dentro do local, você encontrará um reator com uma brilhante luz azul. Ele é ativado de tempo em tempo, quando começa a girar com seu brilho ofuscante. Seu objetivo é andar até o reator. Parece fácil, mas não é. A taxa de encontros aleatórios aqui é extremamente alta, e as habilidades Enc-None e Enc-Half não têm efeito algum. Você pode mesmo enfrentar uma batalha a cada passo dado. Mas há uma maneira de evitar estes encontros aleatórios. Você já notou a maneira que o reator central brilha e gira? Se você andar sempre que ele não estiver aceso e se movendo, uns

dois ou três passos, você não precisará enfrentar batalhas. De fato, a taxa de encontro é de 100% quando o reator está girando; então você não deve se mover neste momento.

Ao alcançar o reator central, examine-o e você terá perguntas a responder. A cada resposta correta, você deverá enfrentar um poderoso Ruby Dragon, e então passará para a próxima pergunta. Se responder errado, terá de enfrentar o dragão e então voltar à mesma pergunta. Será ao todo uma cadeia de três perguntas, e você não terá nenhuma pausa entre as batalhas para curar seus personagens. Ao se aproximar do reator pela primeira vez e examiná-lo, você terá a primeira pergunta: "Então você deseja desafiar-me...?", a qual você deve responder com a 1ª opção (Não é de nossa vontade lutar). Agora vem a primeira batalha com Ruby Dragon.

Ruby Dragon

HP: 668–89100
Pontos: vulnerável a Ice e Holy, absorve Fire e Wind
Draw: Firaga, Reflect, Flare, Meteor
AP: 14

Ele está muito mais difícil desta vez, e seu ataque Breath pode causar até mesmo morte instantânea. Apenas lance uma magia Meltdown nele e deixe Squall fazer o resto do serviço com seu Limit Break Renzokuken. Se ele deixar um Inferno Fang, use-o em Quistis para o Blue Magic Fire Breath. Você pode simplesmente usar a habilidade de comando LV Down (ele é um inimigo comum, não um chefe). Nota: Ao invés de gastar magias Auras, você pode usar Aura Stones. Lembre-se de que é possível refinar 1 Power Wrist com a habilidade Tool-RF de Siren para adquirir 10 Aura Stones (Power Wrists podem ser comprados no Pet Shop de Esthar).

Após a primeira batalha com Ruby Dragon, reexamine o reator central para a segunda pergunta: "Implorando-me piedade?", então você deverá responder com a 2ª opção (Nunca). Agora você terá que enfrentar mais um Ruby Dragon, mas começando a luta de costas desta vez. O próximo desafio não será tão difícil. Examine o reator mais uma vez para a terceira e última pergunta: "Malditos imbecis. Por que vocês desejam lutar?", então selecione a terceira opção, que está escondida (Não é da sua conta). Depois de responder corretamente a esta última pergunta, você estará frente à frente com o lendário Bahamut.

Vencendo-o, você receberá o item Hyper Wrist e a carta rara Bahamut, que você pode mais tarde refinar com a habilidade Card Mod para adquirir 100 Megalixirs. Além disso, Bahamut servirá você como um novo GF. Ele será um dos seus melhores GFs; certifique-se de aprender sua habilidade Rare Item (esta habilidade aumenta as chances de adquirir os itens mais raros dos inimigos derrotados ou roubados). Bahamut oferece também o Ability x4, para você equipar até 4 habilidades de Character/Party em um mesmo personagem. E ainda é bom ter a oportunidade de ter um segundo personagem com o comando Mug, se você gosta de roubar vários itens.

Bahamut

HP: 10800–90000
Pontos: resistente a Poison, imune a Thunder e Wind, Earth não tem efeito
Draw: Flare, Curaga, Full-Life, Dispel
AP: 40

Comece lançando Blind em Bahamut, ou então tenha a magia Blind ou Pain em St-Atk-J. Isso irá cortar o poder de Bahamut consideravelmente, já que metade de suas investidas são ataques físicos. Agora você deve se preocupar com os ataques mágicos de Bahamut e sua arma fatal: o Mega Flare. Mantenha o HP de todos os seus personagens altos, e use magias de proteção como Shell e Protect para minimizar o dano. Quando Bahamut usar o Mega Flare, cure imediatamente. Para atacar, use seus melhores GFs (evite Doomtrain, Quezacotl, Pandemona e Brothers, devido às suas resistências elementais). Os Limit Breaks funcionam excelentemente bem nesta batalha, e você pode usar a tática dos Ruby Dragons: Meltdown, Aura em Squall (ou HP crítico) e Renzokuken.

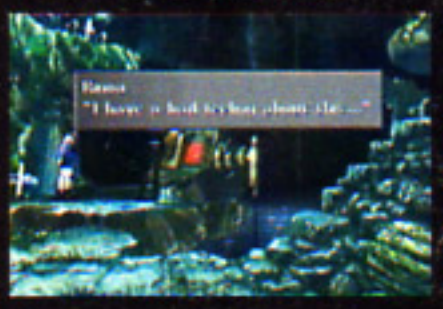
DEEP SEA RESEARCH CENTER: PARTE 2 - OPCIONAL (F)

Inimigos:
- Bomb
- Behemoth
- Grendel
- Tri-Face
- Imp
- Blue Dragon
- Ruby Dragon
- Iron Giant
- Ultima Weapon

Draw Points:
- Triple
- Dispel
- Ultima
- Esuna

GFs:
- Eden (use Draw em Ultima Weapon)

Cartas Raras:
- Eden (cença Ultima Weapon)



Este próximo evento paralelo estará disponível após você ter entrado em DSRC pela primeira vez e ter derrotado Bahamut. Depois disso, entre na Ragnarok apertando O (americano) ou ¶ (japonês) e siga conversando com os todos os membros de seu grupo. Agora aterrisse novamente em DSRC e você descobre que o reator central foi destruido e que há uma passagem para os níveis inferiores. É recomendável trazer Zell para facilitar as coisas, mas não é obrigatório.

Alguns inimigos aqui chegam a ser poderosos como os Iron Giants, Blue Dragons, Ruby Dragons e Behemoths. Use a Blue Magic Degenerator de Quistis, Sleep + Death ou LV Down.

Seu objetivo aqui será descer cada vez mais usando as 20 unidades de vapor (Reserve Steam Power, ou simplesmente RSP) para abrir as várias travas de ar. Quando

Aqui vai uma breve lista de inimigos que você pode devorar (Comando Devour) para melhorar seus atributos:
Adamantoise (nível 30~100): **Vitality +1**
Behemoth (nível 40~100): **Magic +1**
Malboro (nível 30~100): **Spirit +1**
PuPu (nível 30~100): **Speed +1**
Ruby Dragon (nível 45~100): **Max HP +10**
T-Rexaur (nível 30~100): **Strength +1**

Sem Zell em seu grupo

No 1º andar você precisará de 4 das 20 unidades de RSP para abrir a comporta que dá acesso ao andar inferior (as unidades são gastas automaticamente aqui). Você encontra o painel logo após descer pelo vinhedo. Agora desça pela abertura no chão. No 2º andar, examine o computador e gaste 2 unidades de RSP para abrir a comporta no chão, que leva ao 3º andar / setor 2. Ainda lhe restam 14 unidade de RSP.

Já no 3º andar, use o monitor a esquerda depois de descer a escada e gaste 4 unidades de RSP para abrir a Sala de Vapor. Dentro da sala, você pode encontrar um Draw Point com Esuna e usar a estação ali para recarregar 7 unidades, dando-lhe um total de 17 unidades de RSP. Volte para a sala anterior e gaste 1 unidade no outro computador para abrir a comporta no chão, que leva ao 4º andar / setor 6. No 4º andar, basta gastar 1 unidade no computador para abrir a comporta que leva ao 5º andar / setor 9. Descendo para o 5º andar, gaste mais 1 unidade no monitor e a comporta no chão se abrirá, dando acesso ao andar inferior. Agora você ainda tem 14 unidades de RSP. No 6º andar, você deverá gastar 4 unidades no computador para abrir a porta para o local de escavação; isso ainda garantirá as 10 unidades de RSP restantes.

Com Zell em seu grupo

No 1º andar, das 20 unidades iniciais de RSP, 4 são gastas automaticamente no monitor para abrir a comporta para o 2º andar. No 2º andar, gaste apenas 1 unidade de RSP para abrir a comporta que leva para o 3º andar / setor 3. Ao descer para o 3º andar, verifique o monitor e gaste 1 unidade para abrir a comporta no chão, que dá acesso ao 4º andar / setor 6; você ainda tem 14 unidades de RSP sobrando. No 4º andar, novamente use 1 unidade de RSP para abrir a comporta que leva ao andar inferior.

Ao chegar no 5º andar, examine o monitor e gaste 1 unidade para abrir a comporta no chão, que o levará para o andar seguinte. Finalmente no 6º andar, examine a maquinaria à direita das alavancas, e Zell irá sugerir que ele consegue lidar com a máquina. Deixe-o fazer isso (escolhendo a 2ª opção), e Zell resolverá tudo com um método bem inteligente (no soco), abrindo o portão à esquerda, que leva ao local de escavação, sem gastar mais nenhuma unidade de RSP (deixando um restante de 12 unidades). De qualquer uma das duas formas que você optar, seu grupo chegará até o local de escavação com o mínimo necessário de 10 unidades de RSP. Você encontrará um Save Point mais abaixo, onde poderá aliviar seu grupo antes da descida final. Prossiga descendo pelo local e note que nesta área a taxa de encontros é bem maior: a cada 2 passos normalmente, ou 4 passos com a habilidade Enc-Half, ou cerca de 8 passos com Enc-None. Além disso, os inimigos encontrados aqui são extremamente poderosos, assim como os Iron Giants, Behemoths e Ruby Dragons; é bom estar com seu grupo devidamente em Junction e com altos níveis. Ao chegar no nível inferior, no fundo da ilha, você deverá localizar um Save Point e um painel de computador vermelho. Use a habilidade Mov-Find de Siren para visualizar o Save Point, cure seus personagens, salve seu progresso e vá examinar o painel. Use as 10 unidades restantes de RSP para ativar o painel e você deverá enfrentar um desafiante à altura.

Observação Importante
Certifique-se de que algum personagem de seu grupo tenha o comando Draw equipado; você não vai querer deixar de pegar o mais poderoso dos GFs na batalha seguinte, vai?

Vencendo, você irá adquirir 100 Ultima Stone e a carta Eden. Salve seu progresso e saia. Eden deve ser seu último GF. Com seu ataque extremamente demorado, ele é capaz de causar danos de 5 dígitos. Ele possui a habilidade GF Abl Med-RF, que permite refinar itens em artigos que ensinam habilidades novas aos GFs. Além disso, Eden possui uma das habilidades mais legais do jogo: o comando Devour, usado para devorar o inimigo. Quando engolidos, certos inimigos em certos níveis podem aumentar alguns atributos do personagem. Ótimo para maximizar atributos.

Ultima Weapon

HP: 51100–160000
Draw: Regen, Dispel, Ultima, Eden
AP: 100

Ultima Weapon está de volta e, como de costume, não está para brincadeiras. Ele tem uma porção de ataques que matam instantaneamente e magias poderosas que atingem todos os membros de seu grupo simultaneamente. Além de ter um poder ofensivo ridiculamente alto, o Light Pillar de Ultima Weapon pode causar até 9999 pontos de dano em um único personagem. Quando não está usando o Light Pillar, o Ultima Weapon é capaz de lançar Gravija, Quake e Meteor também. Ajudará bastante ter um personagem com o comando Revive. Certifique-se de ter pelo menos um personagem que possa lançar as magias Triple, Aura, Curaga e Meltdown. Tente também preparar todos os seus personagens para que eles tenham a capacidade de reviver companheiros mortos através de magias, habilidades ou itens.

Comece a batalha usando Haste em todos os seus personagens para ter uma vantagem em velocidade. Então siga invocando Doomtrain ou lançando Meltdown para cortar sua defesa. Antes de partir para cima com os ataques, certifique-se de fazer um Draw em Ultima Weapon e estocar o GF Eden. Se você se sentir seguro, ainda é possível gastar algum tempo para estocar magias Ultima e roubar o item Three Stars com o comando Mug. Lance a magia Triple ou invoque Cerberus para que seus personagens possam usar três magias por turno (usar três Curagas, por exemplo). Siga usando Aura em todos se puder (se não, faça o máximo para que Squall possa usar seu Limit Break). Agora você poderá desferir uma série de Limit Breaks em Ultima Weapon.

O melhor método é manter Squall em Aura e os outros dois personagens cuidando de curar/reviver. Deixe Ultima Weapon sob o efeito de Meltdown, eleve ao máximo possível os atributos Strength (para causar mais dano) e Speed (para desferir mais golpes) de Squall para melhorar seu Renzokuken. Então é só atacá-lo continuamente com este Limit Break, até que Ultima Weapon não resista mais.

SHUMI VILLAGE REVISITADA - OPCIONAL (G)

A estátua de Laguna deve estar pronta agora. Converse com os Shumis e os convidados de FH no Workshop, seguido pelo Elder antes de partir da vila. A propósito, o Draw Point com a magia Ultima na entrada de Shumi Village deve ser sua origem principal de magias Ultima, então lembre-se de voltar aqui ocasionalmente. Você não será capaz de reentrar aqui (ou em qualquer outra cidade) durante o quarto CD.

CONTATOS IMEDIATOS - OPCIONAL (H)

Inimigos:
- UFO
- PuPu

Cartas Raras:
- PuPu (dê Elixir)

Ao explorar certas áreas, você pode ter ficado surpreso por ter encontrado um OVNI. Isso mesmo! Aliens invadiram o mundo de Final Fantasy VIII, e é sua missão persegui-los. Você pode visualizá-lo em quatro pontos diferentes no mundo:

1. Ao longo das praias a leste de Timber (em Mandy Beach, que fica a sudeste de Roshfall Forest): ele leva uma estátua da ilha de Moa;
2. Na costa a oeste de Winhill (Winhill Bluffs): ele leva uma vaca;
3. Bem a leste da Garden de Trabia (Trabia Heath Peninsula): ele carrega um símbolo estranho;
4. Em uma ilha a leste de Centra Ruins (Kashkabald Desert): ele carrega uma pirâmide.

Não há uma ordem correta para você visualizar estes quatro encontros. Eles acontecem aleatoriamente enquanto você está andando por estas regiões, e podem ocorrer mesmo se você estiver usando a habilidade Enc-None. Quando você já tiver avistado os quatro discos voadores, siga para as montanhas ao norte do Chocobo Sanctuary, ao nordeste do mapa, e aterrisse a Ragnarok lá. Andando um pouco sobre esta região, você logo entrará em uma batalha contra o UFO (Unknown Flying Object, ou Objeto Voador Não Identificado); contudo, desta vez ele está perto e disposto a atacar. Derrote-o e veja ele voar para longe. Ele lhe dará um Aegis Amulet. Agora, antes de prosseguir, você deve ter pelo menos um personagem equipado com o comando Item e também 5 Elixirs em seu inventário (você pode comprá-los no Johnny's Shop na área de compras de Esthar, ou então usar a habilidade Med LV-Up de Alexander para refinar 10 Remedy+). Então vá para a área de Balamb e explore onde a Garden de Balamb estava (Alcauld Plains). Você entrará em uma batalha com um estranho alien (PuPu). O alien pede por Elixirs. Use o item Elixir nele e PuPu continuará pedindo mais. Dê a ele um total de 5 Elixirs e, em gratidão, ele lhe dará a carta única de PuPu. Se preferir, você pode ser bem cruel e matar o pobre alien, mas isso não lhe será tão recompensante (você apenas ganhará um item Accelerator, que ensina a habilidade Auto-Haste). Agora você pode usar a habilidade de menu Card Mod de Quezacotl para refinar a carta de PuPu e transformá-la em um Hungry Cookpot, então refinar este item usando a habilidade Tool-RF de Siren para obter uma Shaman Stone. Finalmente, use a habilidade GF Abl Med-RF de Eden para transformar este item em uma Rosetta Stone (ensina Ability x4 para um GF).

ISLAND CLOSEST TO HELL / HEAVEN - OPCIONAL (I)

Existem duas ilhas no mundo que possuem algumas peculiaridades: Island Closest to Heaven e Island Closest to Hell. A primeira está localizada próxima ao Chocobo Sanctuary. A segunda localiza-se a sudoeste de Deling City. Use a janela que indica sua localização no menu principal para confirmar em que ilha você está. Ambas as ilhas possuem uma gigantesca quantidade de Draw Points, a maioria com magias poderosas como Flare, Holy, Meteor, Aura, Triple e Ultima. Entretanto, todos eles são invisíveis.

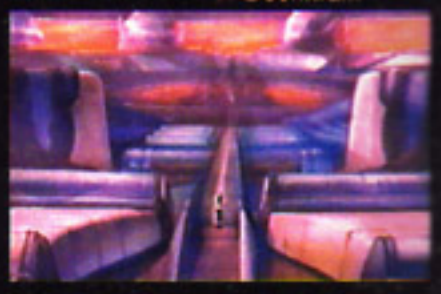
Estes Draw Points recuperam-se rapidamente, e serão sua fonte de magias poderosas em Final Fantasy VIII. Porém, os inimigos que você encontrará em ambas as ilhas vão estar SEMPRE no nível 100. Eles incluem Malboros, Ruby Dragons, T-Rexaurs e Grendels. Equipe a habilidade Enc-None de Diablos para facilitar as coisas, e deixar você livre para estocar magias nos Draw Points. Os inimigos aqui também possuem a maioria dos artigos necessários para remodelar as armas. Além disso, se você ainda não

conseguiu adquirir o GF Doomtrain, roube 6 Malboro Tentacles de Malboros em uma das duas ilhas. Junte também 6 Steel Pipes (roube de Wendigos em baixo nível) e 6 Remedy+ (use a habilidade de menu Med LV-Up de Alexander para refinar 60 Remedys). Depois pegue o Solomon Ring em Tears' Point e use-o na tela de itens.

Inimigos:
- Chimera
- Grendel
- Malboro
- Hexadragon
- Blue Dragon
- Ruby Dragon
- T-Rexaur

Draw Points:
- Aura
- Full Life
- Thunder
- Quake
- Flare
- Meteor
- Holy
- Ultima
- Triple
- Tornado

GFs:
- Doomtrain



REGIÃO DE TIMBER: BUSCA DO OBEL LAKE - OPCIONAL (J)

Logo ao norte de Timber você encontra um calmo lago, chamado Obel Lake. Há uma pequena península no centro do lago onde você pode achar opções escondidas se você examinar com o botão X (americano) ou O (japonês) na beira do lago ("– Lançar uma pedra" / "– Tentar sussurrar"). Escolha a segunda opção para sussurrar algumas vezes e uma sombra no centro do lago aparecerá para conversar com você. Fale com a criatura e ela lhe pedirá um favor: encontrar seu amigo, Mr. Monkey. Esta criatura só lhe dá duas pistas:

1) Mr. Monkey pode ter embarcado em um trem na direção de Dollet;

2) Mr. Monkey adora se pendurar em florestas.

Siga para Dollet e procure pela floresta a oeste da cidade. Fique rodeando pela floresta examinando com o botão X (americano) ou O (japonês) e você eventualmente encontrará Mr. Monkey. Então volte para Obel Lake e fale com a criatura novamente. A sombra lhe dará algumas pistas obscuras:

– "Dê uma parada na ponte da via férrea."

– "Na praia de Balamb, algo especial banha a margem algumas vezes."

– "Gaste algum tempo em Eldbeak Peninsula."

– "Você encontrará algo em uma ilha a leste de Timber, também."

– "Há também alguma coisa no topo de uma montanha com um lago e uma caverna."

– "Nos dias passados, ao sul daqui,

havia uma pequena mas bela vila cercada por florestas densas. Todos viviam uma vida feliz lá."

– "Mr. Monkey tinha uma pedra como esta eu acho..."

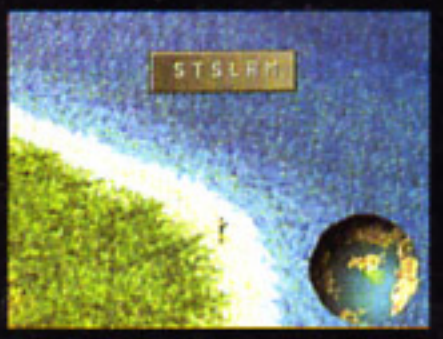
O que a criatura de Obel Lake está tentando dizer é que você deve visitar todos estes lugares para encontrar objetos de interesse. Primeiro você deverá procurar por pequenas pedras em quatro lugares. Vejamos como você as encontra:

Pedra 1: ("Mr. Monkey tinha uma pedra como esta eu acho...") Você não

conseguirá esta até ter achado pelo menos uma outra pedra. Fique na península de Obel Lake e arremesse pedras (1ª opção) até receber uma mensagem dizendo "The rock skiped many, many times" (A pedra saltou muitas, muitas vezes). Isso pode levar muitas tentativas, já que a mensagem aparece aleatoriamente. Então você poderá sussurrar com a sombra para adquirir esta pista. Agora siga para a floresta perto de Dollet para encontrar Mr. Monkey. Examine a floresta até encontrá-lo e então arremesse pedras nele, até que ele arremesse uma pedra em você com as inscrições "U R H A E O".

Pedra 2:

("Você encontrará algo em uma ilha a leste de Timber, também") A pequena ilha a leste de Timber é uma do lado norte da Ponte de FH, conhecida como uma parte de Mandy Beach. Procure no chão com o botão X (americano) ou O (japonês) para encontrar uma pequena pedra com as inscrições "R E A I D R".

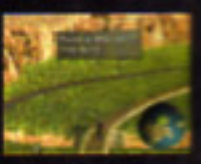


Pedra 3: ("Na praia de Balamb, algo especial banha a margem algumas vezes") Há uma porção de pedras na praia logo ao sul de Balamb. Continue examinando para eventualmente encontrar a correta. A pequena pedra encontrada aqui traz as inscrições "S T S L R M".

Pedra 4:

("Há também alguma coisa no topo de uma montanha com um lago e uma caverna") Você DEVE ter a Ragnarok para conseguir achar esta pedra. No topo de uma montanha chamada Monterosa Plateau, a noroeste de Timber, procure pelo chão e você vai encontrar um pássaro chocando um ovo diretamente sobre uma pequena caverna de onde sai uma cachoeira em um dos lados da montanha. Lute contra os pássaros para encontrar uma pedra inscrita com as letras "E A S N P D".

"Nos dias passados, ao sul daqui, havia uma pequena mas bela vila cercada por florestas densas. Todos viviam uma vida feliz lá." Ele está se referindo a uma floresta de forma estranha a leste da Casa de Edea com um tipo de abertura circular no meio contendo uma área de grama. Se você pousar aqui e examinar a parte com grama, Squall dirá que há apenas alguns entulhos entre a grama. E isso é tudo o que pode ser feito sobre essa pista. Não há prêmio algum.



"Dê uma parada na ponte da via férrea." Esta pista é uma dica sobre os muitos Draw Points escondidos que podem ser encontrados em pontes das linhas de trem.

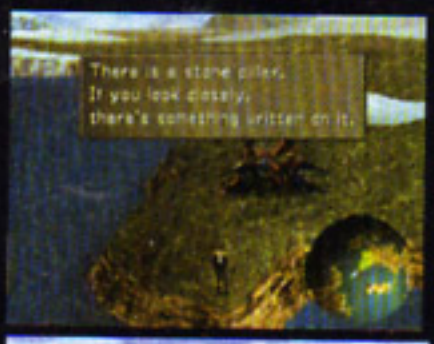
OUTROS EVENTOS PARALELOS - OPCIONAL (K)

Você pode ter feito estes eventos anteriormente; este tópico serve apenas como uma lista de conferência rápida para os principais eventos paralelos, em qual disco eles se encontram e em qual parte da estratégia eles estão cobertos.

Disco 1
Dollet: Procura Pelo Osso do Quadro (Capítulo 1-p)

Disco 2
Timber: Salvando a Pequena Garota (Capítulo 3-i)
Winhill: Pedaços do Vaso (Capítulo 3-j)
Shumi Village: Achando as 5 Pedras (Capítulo 3-l)
Centra Ruins: Odin Derrotado (Capítulo 3-m)

Disco 3 (antes de visitar Esthar)
Centra Ruins: Tonberry King Derrotado (Capítulo 4-f)
Chocobo Forests: Resolvendo os Puzzles (Capítulo 4-g)
CC Group: Achando e derrotando os membros na Garden de Balamb (Capítulo 4-h)

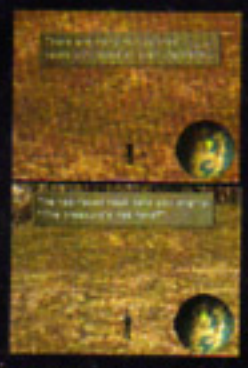


"Gaste algum tempo em Eldbeak Peninsula." Finalmente, siga para Eldbeak Peninsula, que fica no continente de Trabia, ao norte de Balamb. Procure na ponta da península — uma das poucas penínsulas que não está completamente coberta de neve, mas sim grameada — para encontrar um pilar de pedra com a inscrição:

"TRETIMEASUREATMINOFFDEISLE".

O que isso significa? Bem, de acordo com a pista, você deveria "Gastar algum tempo em Eldbeak Peninsula", ou "Take some **TIME OFF** at Eldbeak Peninsula", no original. Assim, literalmente pegue as palavras TIME e OFF (o sentido literal de "TAKE SOME") da mensagem e você obtém "TREASUREATMINDEISLE" ou "Treasure at Minde Isle" (Tesouro em Minde Isle). Minde Isle é uma pequena ilha localizada a sudoeste da cidade de Esthar (norte de Kashkabald Desert). Voe até lá com a Ragnarok e procure na região sul da ilha, completamente coberta por areia, para encontrar um item Luck-J Scroll.

Depois de conseguir todas as quatro pedras, retorne ao Obel Lake e fale com a criatura novamente. As pedras estarão posicionadas corretamente para você decifrar a mensagem. Leia de cima para baixo, começando do lado direito e prosseguindo para o esquerdo. A mensagem é "Mordred Plains has Treasure" (Mordred Plains tem Tesouro).



Siga para Mordred Plains, que é a grande planície ao norte de Esthar, e explore a área procurando pelo chão. Com esta procura, você encontrará quatro rochas, cada uma com uma face humana e uma cor diferente. Cada rocha lhe dirá algo diferente mas, ao invés de consultar todas, você só precisa falar com uma delas. A rocha de face vermelha é mentirosa, então faça exatamente o contrário do que ela falar. Isso vai acabar levando você para o tesouro. Quando você procurar em um lugar e a rocha de face vermelha disser "The treasure's not here!" (O tesouro não está aqui!), você saberá que o encontrou. Procure no mesmo lugar uma segunda vez para encontrar um item Three Stars, que pode ser usado para ensinar a habilidade Expend x3-1 a um GF (usar três magias sob o efeito Triple ao custo de uma só). Se você estiver com problemas para encontrar, ele está localizado no sudeste da planície, mas não muito longe do centro.

ORFANATO DE EDEA REVISITADO (L)

Cartas Raras:
- Seifer (com Cid)
- Edea (com Edea)

Observação importante:
- Rinoa deve estar em seu grupo.

Bom, depois de muitos eventos paralelos, voltemos então ao curso natural da história. Rinoa, após ser resgatada por Squall, pede para visitar a Casa de Edea.

Antes de entrar na casa, Angelo aparece e entra para uma área à esquerda. Siga a cadela e você chegará a um campo de flores, onde Squall estará esperando por Rinoa. Rinoa então faz suas confidências sobre suas preocupações a Squall, de que um dia Ultimecia vai despertar a feiticeira dentro dela. Squall diz que sempre pode haver uma feiticeira de bom coração, mas não consegue responder quando Rinoa conta sobre seu medo de que o mundo vai se virar contra ela. Porém, Squall promete a Rinoa que derrotará Ultimecia por ela... e em troca faz com que ela prometa que nunca o deixará (esta cena é uma referência a complexa abertura do jogo, pois Squall e Rinoa dizem as mesmas palavras que aparecem na apresentação). Zell chega (quebrando todo o clima...) e vem dar a notícia de que Esthar está sendo atacada e que o Presidente de Esthar quer ver Squall. Saia do campo florido e entre na Casa de Edea para se encontrar com ela. De acordo com ela, há uma pessoa especial que pode acabar com os medos de uma feiticeira: seu cavaleiro. Edea aconselha Rinoa para que ela deixe sua segurança nas mãos de tal pessoa... no que Rinoa responde olhando para Squall – ela já encontrou seu cavaleiro. Agora você pode sair para Esthar.

PRESIDENTE DE ESTHAR: CIDADE DE ESTHAR (M)

Caso você ainda não tenha percebido, é possível aterrissar a Ragnarok diretamente na Airstation de Esthar. Ao sobrevoar a gigantesca cidade no mapa, procure por uma torre com uma pista de aterrissagem no topo. Quando você está sobre esta torre, a mensagem "Esthar Airstation" irá aparecer. Aperte o botão X (americano) ou O (japonês) como você normalmente faria para aterrissar e seu grupo estará do lado de fora da Airstation, já na cidade de Esthar. Isso é muito mais fácil do que aterrissar a Ragnarok do lado de fora de Esthar e andar até a cidade.

Devido ao fenômeno Lunar Cry, a cidade de Esthar está infestada por monstros; assim, prepare-se para enfrentar alguns encontros aleatórios pelo caminho. Ao desembarcar pela Airstation, siga para o Palácio Presidencial o mais rápido possível (saindo da Airstation, siga duas telas para cima e uma para direita para chegar em frente ao Palácio). Quando entrar no palácio pelo elevador, siga sempre para a esquerda. Ao entrar no gabinete do Presidente, você verá Laguna e Kiros... e descobrirá que o Presidente de Esthar é Laguna (é incrível como um presidente pode se vestir de maneira tão simples quanto Laguna, com chinelão e tudo mais). Finalmente o grupo de Squall e Laguna se encontram na vida real, na mesma época, uns diante dos outros. Laguna reconhece Squall, e chama a ele e seus amigos de "fadas", pois é como ele os chamava no passado, quando suas mentes eram transferidas (Ellone contou tudo isso a Laguna). Então você poderá fazer algumas perguntas para o Presidente:

– Explique a missão para derrotar Ultimecia.

– Onde está Ellone?

– Fale-me sobre Raine.

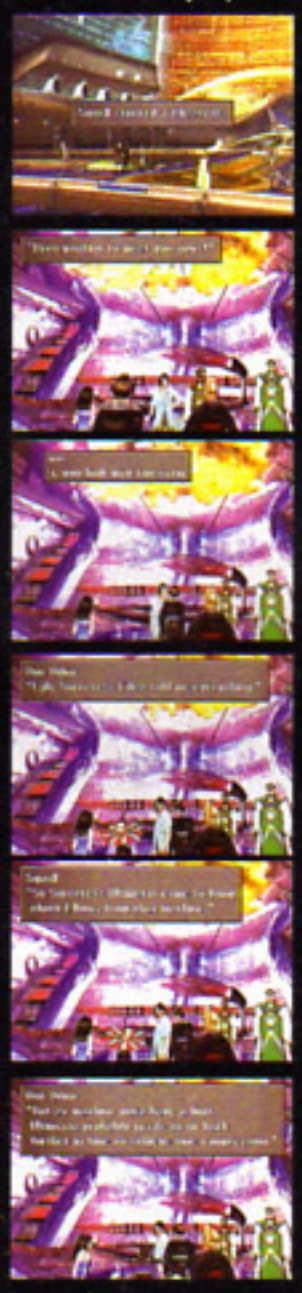
– O que você está fazendo aqui? (escolha esta e então a primeira opção para ele continuar com sua história)

Você pode escolher a primeira opção diretamente para acelerar o enredo, mas é bom que você confira os outros assuntos também para saber tudo o que se passou com Laguna nos últimos anos.

Sobre o plano para derrotar Ultimecia

Dr. Odine explica que Ultimecia, a feiticeira do futuro, transfere sua mente para o corpo de uma feiticeira do presente. O mesmo processo que Ellone usava para transportar a consciência de Squall e seus amigos para o passado. Odine pensava que, para isso, havia uma pessoa com os mesmos poderes de Ellone no futuro, mas ele estava enganado. Na realidade, Odine fez experimentos com Ellone, dividindo seu cérebro em partes e duplicando-os em uma máquina. No presente, tal máquina é como um brinquedo, mas após uma série de incrementos, ela se tornará uma máquina perfeita no tempo de Ultimecia. Assim, há uma máquina no futuro que pode duplicar os misteriosos poderes de Ellone. O nome desta máquina desenvolvida por Odine é "Junction Machine Ellone". Por causa deste nome, Ultimecia ficou sabendo da existência de Ellone, e por isso ela está atrás da garota. É impossível derrotar o corpo de Ultimecia no futuro, pois não é possível ir para onde ainda não existe (pelo menos com a maneira convencional). Porém, o objetivo de Ultimecia é fazer uma compressão do tempo, através de magia, para poder dominar o mundo em todas as épocas. Para isso, ela precisa possuir uma feiticeira do presente. Para encontrar Ellone em seu tempo, era necessário ela ir para o passado. No presente, há duas feiticeiras: Rinoa e Adel. Esta última ainda não foi despertada, mas se isso

acontecer, então todo esforço será em vão, pois Adel é uma poderosa feiticeira. Provavelmente ela está começando a ser despertada em Lunatic Pandora, e se Ultimecia conseguir transferir sua consciência para ela, então o presente se extinguirá. O plano então é entrar na Lunatic Pandora, resgatar Ellone e destruir Adel antes dela despertar, deixando Rinoa como a única opção para a transferência de mente de Ultimecia. Quando isso acontecer, Ellone mandará tanto Ultimecia quanto Rinoa para o passado, para o corpo de feiticeiras antigas que a própria garota conhece. Depois de ir para o passado, Ultimecia irá usar sua magia para comprimir o tempo. Claro que isso trará efeitos para o futuro, que na verdade é o presente, já que ela então estava no passado. Ellone então deverá trazer de volta Rinoa (para o presente) e Ultimecia (para o futuro) e o que restará é um mundo com o tempo compresso. Passado, presente e futuro estarão juntos, e tudo será uma confusão. A missão de Squall e seus amigos será então viajar pelo mundo com o tempo compresso e localizar o tempo de Ultimecia, para então derrotar seu verdadeiro corpo.



Nem mesmo Laguna, acaba entendendo o plano, e ao final do sumário ele se oferece para continuar a explicação dentro da Ragnarok. O Presidente pergunta se você aceita a missão:

– Sim.

– Eu tenho perguntas.

Escolhendo a segunda opção, você poderá fazer aquelas perguntas sobre Ellone, Raine e a vida de Laguna.

Sobre Ellone: Quando ela tinha dois anos, houve uma caça por uma garota em Esthar. Os soldados de Esthar chegaram até Winhill e a encontraram.

Inimigos:
- Imp
- Iron Giant
- Turtapod
- Torama
- Elnoyle

Cartas Raras:
- Squall (com o presidente de Esthar)

Eventos Paralelos

Laguna, o Presidente de Esthar, possui a carta de Squall, possivelmente a melhor do jogo. Você pode desafiar Laguna para um jogo de cartas em sua câmara no Palácio Presidencial ou dentro da Ragnarok. Certifique-se de adquirir esta carta (refinando-a, você pode adquirir 3 Three Stars, que ensina a habilidade Expend x3-1 para um GF).

Ainda na cidade de Esthar, você poderá encontrar uma criatura de nome Elnoyle, um demônio alado preto e amarelo que se assemelho a Elvoret (o chefe da torre de comunicação em Dollet, no primeiro CD). Você pode encontrá-lo aleatoriamente (baixa taxa de encontro), ou então procurar uma criatura preta que está parada em uma das estradas de Esthar (na tela onde se encontram um caminho de baixo, outro da direita e outro de cima; sobre a qual passa a aerovia onde você encontrou um soldado de Esthar, que deu a revista Combat King 005, a sudoeste do palácio presidencial). Esta criatura simplesmente ri quando Squall conversa com ela, mas você deverá enfrentá-la. Saia e reentre nesta tela para ela reaparecer. Você pode usar o comando Mug para roubar Moon Stones de Elnoyle, ou então derrotá-lo quando ele estiver em nível 40 ou superior para fazê-lo derrubar Energy Crystals. Ambos os itens são essenciais para remodelar armas; adquira 1 Moon Stone e 8 Energy Crystals aqui.

Além disso, você pode refinar Energy Crystals com a habilidade de menu Ammo-RF de Ifrit para adquirir Pulse Ammo. Estas são as melhores munições de Irvine para seu Limit Break Shot.

Seus pais tentaram reagir e foram mortos. A busca pela garota era para a feiticeira Adel, governante de Esthar, encontrar uma sucessora. Depois disso ela foi criada por sua vizinha Raine, e as duas tornaram-se amigas de Laguna. Houve novamente a caça por uma garota e, apesar de Laguna estar lá para protege-la, Ellone foi levada (esta é a coisa pela qual Laguna mais se arrepende). Então ele saiu para resgatar Ellone e mandá-la de volta para Winhill, e foi então que Raine morreu em pouco tempo. Com isso, Laguna se viu obrigado a mandá-la para um orfanato, sob os cuidados de Cid Kramer e sua esposa Edea, que, percebendo o poder da garota, preparam um barco para protegê-la. Ela então passou 10 anos naquele barco, que funcionava como um orfanato. Depois de algum tempo o barco foi atacado por Galbadia. Um barco de Esthar, a mando de Laguna, veio para ajudar, e a levou de volta para a cidade, onde Ellone e o presidente se encontraram mais uma vez. Ele então a levou para o espaço, para a base lunar. Após o incidente do Lunar Cry, a cápsula de fuga de Ellone foi encontrada pelo exército de Galbadia, e ela foi levada para Lunatic Pandora.

Sobre Raine: Laguna nega-se a contar a história de Raine... Talvez um dia destes. Se ele falar, suas memórias podem desaparecer...

Sobre Laguna: No começo, ele era um soldado de Galbadia, mas não levava a sério seu cargo (isso incomoda Squall, por causa da irresponsabilidade de Laguna na época). Ele, Kiros e Ward eram grandes amigos. Mas tudo mudou quando eles chegaram a Winhill, quando Ellone foi levada pelos soldados de Esthar e Laguna partiu em sua busca. Ele procurava uma maneira de chegar até Esthar enquanto escrevia artigos para revistas, aparecia em filmes e ganhava dinheiro. Ele era ajudado pelas "fadas" (a memória transferida de Squall e seus amigos) de tempos em tempos, o que o deixa muito agradecido. Ele então conseguiu salvar Ellone, mas Esthar era um país governado pela feiticeira Adel, e também tinha um gênio chamado Odine, que estavam ambos interessados em Ellone. Odine era um homem dedicado exclusivamente às suas pesquisas, seguindo as ordens de Adel para fazer experimentos sobre feiticeiras. Cansado do domínio da feiticeira, ele fez várias descobertas em suas pesquisas, como as próprias para-magics (as magias utilizadas atualmente) e um dispositivo para controlar a magia, que poderia até mesmo derrotar Adel. Laguna pensou nisso como uma maneira de se livrar da feiticeira, e bolou dois planos com as pessoas que também iam contra ela. 1) para se livrar do grande pilar que tornou-se uma arma destrutiva gigante, para que Adel não trouxesse os monstros da Lua e causasse a aniquilação como aconteceu em Centra. 2) para livrar Esthar do domínio de Adel. Laguna então foi para o Laboratório da Lunatic Pandora e, seguindo as diretrizes de Odine, ele controlou o painel e moveu o gigantesco pilar para o mar. Laguna, com a ajuda de Kiros e Ward, então atraiu Adel usando uma imagem holográfica de Ellone, e ela somente conseguiu descobrir a farsa quando já era tarde demais. Adel foi aprisionada por seu descuido, pois antes de ser uma feiticeira, ela era ainda humana e capaz de cometer erros.

Para selar Adel da maneira mais segura, ele resolveu mandá-la para um lugar bem longe... para o espaço. Depois disso, as coisas esquentaram em Esthar, pois ninguém sabia o que fazer sem o domínio de Adel. Muitos aclamaram Laguna como um herói por seu feito, e então ele foi nomeado o novo Presidente. Odine começou a se revoltar dizendo que, por sua ajuda, ele deveria continuar com as pesquisas sobre Ellone. Laguna pensou em mandar a garota de volta para Raine, mas ela havia morrido; então ela foi mandada para um orfanato. Laguna lamenta muito por não ter levado Ellone pessoalmente para Winhill, pois assim ele poderia ter visto Raine. Ele nem pôde acompanhar Ellone, pois estava ocupado com a função de presidente. Laguna se culpa por tudo que está acontecendo.

Ragnarok

O Presidente de Esthar fará um resumo sobre o plano de Odine, mas na verdade isso só serve para embaraçar ainda mais as coisas.

Se você reentrar na cabine dos passageiros após o sumário de Odine e Laguna, tanto Kiros quanto Ward darão pistas sobre os pais de Squall... De qualquer maneira, sua missão agora, a pedido de Laguna, é entrar em Lunatic Pandora (que está flutuando bem em cima de Tears' Point, no sudeste da região de Esthar), salvar Ellone e destruir Adel. Mas isso significa um caminho sem volta para o quarto CD. É aconselhável que você faça algumas coisas antes disso, como adquirir as melhores armas de cada personagem, e apanhar qualquer artigo que você tenha perdido.

EVENTOS MISTOS: PARTE 3 - OPCIONAL (N)

Inimigos:
- Adamantoise (Long Horn Island)
- Torama (Esthar)
- Behemoth (Esthar)
- Iron Giant (Esthar)
- Elnoyle (Esthar)

Cartas Raras:
- Ward (com Dr. Odine)
- Squall (com Laguna)
- Alexander (com Piet)
- Kiros (Busca da Card Queen)
- Irvine (Busca da Card Queen)
- Chubby Chocobo (Busca da Card Queen)
- Doomtrain (Busca da Card Queen)
- Phoenix (Busca da Card Queen)

Blue Magic:
- White Wind
- Mighty Guard
- Ray-Bomb
- Shockwave Pulsar
- Fire Breath
- Homing Laser
- Bad Breath

Armas:
- Lion Heart (Squall)
- Shooting Star (Rinoa)
- Ehrgeiz (Zell)
- Save The Queen (Quistis)
- Strange Vision (Selphie)
- Exeter (Irvine)

Nota:
- Antes de prosseguir, dê uma olhada neste tópico.

Armas

Siga para Long Horn Island, a noroeste de Dollet. Fique zanzando até achar Adamantoises; use o Mug para roubar Whisper (maiores chances se o inimigo estiver abaixo do nível 30), então derrote-o para adquirir Adamantine (acima de nível 30). Adquira pelo menos 3 deste último. Use a habilidade Rare Item de Bahamut para ajudá-lo. Procure por Toramas, Behemoths e Iron Giants na região de Esthar. Rouber estes inimigos e adquira os itens Regen Ring (adquira 1 deste), Barrier (apenas 1 já basta) e Star Fragment (adquira 5 deste) respectivamente.

Ehrgeiz (Zell): 1 Adamantine, 4 Dragon Skins e 1 Fury Fragment.

Strange Vision (Selphie): 1 Adamantine, 3 Star Fragments e 2 Curse Spikes (derrote Creeps de nível 20–29 nos esgotos de Deling City ou Forbiddens de nível 30 ou superior em Centra Ruins.

Cartas Raras

Se você acabou esquecendo de adquirir as cartas de Ward e Squall anteriormente, eles ainda estarão disponíveis com o Dr. Odine em seu laboratório na cidade de Esthar e com Laguna na cabine de passageiros da Ragnarok, respectivamente. Além disso, se você não pegou a carta de GF de Alexander com Piet na Base Lunar, ainda é possível adquiri-la. A cápsula de fuga de Piet caiu em Abadan Plains, localizada ao sul de Tears' Point, no continente de Esthar. Aterrisse na ilha e procure pela área. Você não pode visualizar o local do impacto, mas você automaticamente entrará em uma nova tela ao passar pelo local correto. Piet está sentado perto da cápsula de fuga reclamando da sua falta de sorte. Desafie-o e você ainda poderá adquirir a carta de Alexander.

Shooting Star (Rinoa): 2 Windmills, 1 Regen Ring, 1 Force Armlet (compre no Pet Shop de Esthar) e 2 Energy Crystals (vença Elnoyles de nível 40 na cidade de Esthar).

Save the Queen (Quistis): 2 Malboro Tentacles, 4 Sharp Spikes (roube de Grand Mantis nas florestas do continente de Centra) e 4 Energy Crystals.

Exeter (Irvine): 2 Dino Bones (roube ou derrote T-Rexaurs em Island Closest to Hell), 1 Moon Stone (roube Elnoyles na cidade de Esthar), 2 Star Fragments e 18 Screws.

Lion Heart (Squall): 1 Adamantine, 4 Dragon Fangs (derrote Blue Dragons em Island Closest to Hell) e 12 Pulse Ammo (refine 2 Energy Crystals, deixados por Elnoyles, com a habilidade Ammo-RF / ou você pode refinar Laser Cannons raramente derrubados por Belhelmels acima de nível 30). A Gunblade Lion Heart concede a Squall seu último Finishing Move usado em seu Limit Break Renzokuken: o End of Heart. Este é o ataque mais poderoso de todo o jogo.

Em busca da Card Queen

No começo do jogo você pode encontrar a Card Queen na cidade de Balamb, em frente à Estação de Trem. Ela permanecerá ali até que você perca (ou ganhe) uma carta rara (qualquer uma de nível 8 ou maior). Quando isso acontecer, fale com ela mais uma vez e ela irá partir, dando uma pista de seu próximo destino (Balamb, Shumi Village, Dollet, Deling City, Winhill, Esthar, FH ou Lunar Gate).

A Busca da Card Queen só pode ser iniciada quando ela estiver em Dollet. Fale com ela e escolha a quarta opção ("About your artist father"). A Card Queen irá lhe pedir uma carta específica. A primeira carta que ela vai pedir é a carta de MiniMog. Para continuar este evento, você deve desafiá-la e então perder propositalmente a carta que ela pediu. Porém, como a região de Dollet adota a regra Random, pode ser um pouco difícil perder a carta aqui. Para mudar isso, jogue uma partida de cartas em uma região com algumas regras simples (Timber, por exemplo). Siga para Dollet, onde deve estar a Card Queen, mas salve antes de enfrentar qualquer um aqui. Quando você desafiar alguém para uma partida de cartas, será sugerido que as últimas regras utilizadas sejam combinadas com as de Dollet; aceite o desafio escolhendo Yes, mas escolha Quit ao invés de Play. Se, na combinação de regras, a regra Random foi abolida, você pode continuar sua busca. Do contrário, resete o jogo, carregue seu save e tente novamente. Depois disso, para facilitar ainda mais a tarefa, faça um deck constituído por 4 cartas comuns e 1 rara (aquela que a Card Queen requisitou), e então perca a partida propositalmente. Desta maneira, ela sempre pegará a carta mais forte de seu deck. Cada carta rara específica perdida para a Card Queen permite que seu pai crie uma nova carta que é exclusiva e passa a pertencer a alguma pessoa no mundo, que você deve enfrentar para adquiri-la. As cartas criadas pelo pai da Card Queen são todas raras e não estão disponíveis até que você inicie a Busca da Card Queen.

Novamente, você deve procurá-la pelo mundo até que ela retorne a Dollet e você possa dar a ela a próxima carta requisitada. Faça isso 5 vezes para receber todas as novas cartas. Depois que a Card Queen pede uma carta específica, você pode perdê-la para ela em qualquer parte do mundo, não necessariamente em Dollet. Além disso, para recuperar suas cartas perdidas, basta jogar com o garoto filho do pintor (o garoto problema) para reaver a carta perdida. Mas isso só vale para as 5 cartas específicas que a Card Queen pede, qualquer outra carta rara perdida para ela, deverá ser recuperada com a própria Card Queen.

Depois de você perder uma carta rara que a Card Queen queria, ela se mudará para outra parte do mundo. Use a tabela a seguir para determinar a próxima localização da Card Queen:

QUANDO ELA DIZ...	ELA ESTÁ INDO PARA...
Galbadia	O Hotel de Galbadia em Deling City
FH	Os trilhos de trem em Fishermans Horizon
Esthar	O Palácio Presidencial em Esthar
Trabia	O Hotel em Shumi Village
Centra	O Hotel em Winhill
Dollet	O 2º andar do Bar em Dollet
Balamb	A Estação de Trem na cidade de Balamb
Far Away	O portão de entrada de Lunar Gate

Se a Card Queen foi para o Lunar Gate, ela não dará nenhuma pista sobre seu próximo destino; então você deverá procurá-la por si próprio (mas ela sempre estará em um dos outros 7 lugares do mundo). Você pode querer parar no meio desta busca para recuperar uma ou duas cartas que você perdeu anteriormente (com o irmão problema da rainha ou com os demais possuidores, no caso dos alterados pelo pai dela). Apenas tome nota da localização da Card Queen para evitar ter de procurá-la em diferentes lugares quando você retomar a busca.

Esta busca pode se tornar tediosa, então é aconselhável que você salve seu progresso constantemente. A opção de reset manual (apertando R1 + R2 + L1 + L2 + Select + Start) ajuda muito se você não gosta da localização para onde a Card Queen está se movendo. Se você tiver sorte, ela só vai acabar indo apenas da cidade de Balamb para Dollet, o que torna seu trabalho bem mais fácil. É desnecessário dizer que esta Busca da Card Queen é somente para os fanáticos por Triple Triad.

Preparativos

Você está quase indo para as últimas partes do jogo agora, para as quais você poderá querer ter no mínimo 4 personagens em Junction O TEMPO INTEIRO. Faça alguns ajustes para ter seus GFs bem distribuídos, e seus personagens finamente equilibradosquanto à capacidade. Você pode até sobreviver com apenas 3 personagens em Junction. Cabe a você decidir, mas é melhor você ter 4 membros em Junction. Compre alguns itens Amnesia Greens em qualquer Pet Shop, e confira a seguir algumas dicas reunidas para você começar. Certifique-se de aprender a habilidade de menu Familiar de Tonberry, assim como o Card Mod de Quezacotl, além de ter bastante gil para gastar. Salvar o seu progresso antes também ajuda!

1 Você vai querer que todos os personagens tenham Junction com magias em pelo menos 5 dos atributos básicos: HP, Strength, Vitality, Magic e Spirit. Se os GFs em Junction nos personagens não tiverem habilidades para fazer Junction com magias em tais atributos, compre os Scrolls específicos para cada um no RinRin's Shop, em Esthar (use os itens para os GFs aprenderem estas habilidades). Abaixo estão algumas das melhores magias para usar em Junction em cada atributo:

HP: Full-Life
Strength: Ultima, Meteor ou Aura
Vitality: Meltdown
Magic: Ultima, Triple ou Pain
Speed: Triple
Spirit: Reflect

A magia Ultima é a melhor em cada atributo, e onde você decidirá colocá-la dependerá do tipo de personagem: atacante ou usuário de magias. Das 8 magias mencionadas, apenas 3 não podem ser encontradas em Island Closest to Hell/Heaven:

Meltdown: faça Draw em Gayles de nível 30 ou superior na região de Trabia.
Pain: derrote Creeps de nível 20 a 29 para que eles deixem Curse Spikes; use a habilidade ST Mag-RF para transformar os itens em magias Pain.
Reflect: Draw em Death Claws de nível 30 ou superior nas florestas de Centra, ou use a habilidade Supt Mag-RF para refinar 1 Dragon Skin em 20 magias Reflect. Use o comando LV Up ou LV Down de Tonberry para ajudá-lo a ajustar o nível dos inimigos.

2 Diferentes GFs oferecem graus variados de proteção elemental e de status (que pode variar entre 1, 2 e até 4 elementos ou status diferentes), assim tente dividir estes igualmente entre seu grupo. Cartas como Selphie e Doomtrain, quando refinadas com a

BLUE MAGIC

O próximo ponto são as Blue Magics restantes de Quistis. Use o Barrier que você roubou de Behemoth em Esthar para aprender o Mighty Guard. Faça o mesmo com Whisper (roubado de Adamantoise) para aprender White Wind. Os inimigos Blitz de nível 30 ou maior, que aparecem nas florestas de Centra, carregam Power Generators; use Mug para adquirir este item. Porém, as chances de conseguir roubar um Power Generator são muito baixas; aproximadamente 4,7% apenas. A maioria das vezes você conseguirá Betrayal Swords. Se quiser insistir e adquirir um Power Generator, use-o para Quistis aprender Ray-Bomb. Finalmente, vamos adquirir a Blue Magic mais difícil. Colete 100 Curse Spikes derrotando Creeps de nível 20 a 29 nos esgotos de Deling City ou Forbiddens acima de nível 30 em Centra Ruins. Agora evolua Siren até que ela chegue ao nível 100, e então use sua habilidade de menu Tool-RF para refinar os 100 Curse Spikes em um item Dark Matter (é obrigatório que Siren esteja no nível 100 para refinar este item). Agora use o Dark Matter para Quistis aprender o Shockwave Pulsar, um dos três únicos ataques a causar dano de 5 dígitos (acima de 10000) em Final Fantasy VIII (os outros 2 são o Eternal Breath do GF Eden e o ataque Choco Buckle de Chicobo).

Nota: O Choco Buckle só pode ser aprendido por Chicobo se você tiver o periférico PocketStation para evolui-lo. Desta maneira, você pode criar Boko, seu Chicobo, neste PDA para ele adquirir ataques mais fortes.

Outras 3 Blue Magics que você pode ter deixado para trás acidentalmente seriam o Fire Breath, Homing Laser e Bad Breath. Obtenha, respectivamente, os itens de Ruby Dragons em Island Closest to Hell (roube-os para adquirir Inferno Fangs), Belhelmels de nível 30 ou superior (raramente deixam Laser Cannons quando derrotados) na região onde estava a Garden de Galbadia (Monterosa Plateau), e Malboros em Island Closest to Heaven/Hell (roube ou derrote para adquirir Malboro Tentacles).

Kiros
Carta Rara Perdida: MiniMog
Onde Encontrar: Com o homem vestido de preto em Deling City, em frente ao Junk Shop no centro de compras.

Irvine
Carta Rara Perdida: Sacred
Onde Encontrar: Com Flo, a esposa do prefeito Dobe, em Fishermans Horizon.

Chubby Chocobo
Carta Rara Perdida: Chicobo
Onde Encontrar: Com o estudante sentado no banco em frente à entrada para a biblioteca, na Garden de Balamb.

Doomtrain
Carta Rara Perdida: Alexander
Onde Encontrar: Com o dono da Taverna Aphora, em Timber, atrás do balcão da direita.

Phoenix
Carta Rara Perdida: Doomtrain
Onde Encontrar: Com o assistente do presidente vestido de azul e branco, em uma sala do Palácio Presidencial, na cidade de Esthar.

habilidade Card Mod, dão itens que lhe permitem adicionar habilidades de defesa elemental e de status aos GFs.

3 Rosetta Stones lhe dão a Junction Ability chamada Ability x4. Novamente, estes itens são muito raros. GFs que já oferecem naturalmente Ability x3 ou x4 incluem Diablos, Carbuncle, Cerberus, Alexander e Bahamut; então você terá que modificar a lista de habilidades de um outro GF para incluir Ability x4 para o sexto membro do grupo, se assim desejar.

4 Itens que aumentam seus outros atributos como Speed ou Luck são bastante raros; muito provavelmente você não pegará mais do que 5 deles em sua jornada. Além disso, a carta de Irvine é uma das poucas que concede o item para melhorar Speed (dá 3 Rocket Engines, que concedem Spd+40%).

5 Há também Character Abilities e GF Abilities como Str+60% e GFHP+40%. Itens como Energy Crystals e Samantha Soul (modifique a carta de Quistis) dão excelentes bônus de SumMag+X% (30% e 40% respectivamente. Note que todas as GF Abilities são cumulativas. Porém, itens que dão bônus decentes para GFHP+X% são raros. O melhor a fazer é modificar a carta de Seifer para adquirir 3 Diamond Armors (GFHP+40%). Character Abilities já diferem um pouco. As lojas em Esthar vendem os itens necessários, como Giant Rings (HP+40%) e Power Wrists (Str+40%). Refinando 10 de cada um com a habilidade de menu GF Abl Med-RF de Eden lhe dá versões melhoradas; por exemplo, 10 Giants Rings geram 1 Gaea Ring (HP+80%). Se quiser poupar grana, você pode modificar as cartas de Ward, Eden, Zell e Rinoa para conseguir tais itens. Adamantine (Vit+60%) pode ser facilmente adquirido derrotando Adamantoises nas praias de Long Horn Island (noroeste de Dollet). Você pode ainda modificar a carta de Minotaur para receber 10 Adamantines.

6 Há uma variedade de maneiras para conseguir elevar seus outros atributos, mas tais métodos normalmente são muito demorados e caros. Por exemplo: refinar 50 Barriers para adquirir 1 Aegis Amulet, que dá a habilidade que permite fazer Junction com magias em Eva-J. Porém, sempre há algumas exceções – uma carta de Kiros modificada lhe dá 3 Accelerators, o item que ensina a habilidade Auto-Haste para um GF.

7 Tente usar bastante o sistema de refinamento. Você pode inventar algumas excelentes combinações não mencionadas aqui. Personalize seus GFs usando o item Amnesia Greens para fazê-lo "esquecer" algumas habilidades inúteis.

Dica: Se você tem confiado muito em seus GFs para atacar, fazendo deles sua principal fonte de dano, agora é hora de começar a fazer uma sintonia fina em seus personagens para agüentar o dano pesado. Esteja certo de fazer a melhor configuração de Junction possível em todos eles. Os próximos chefes farão sua vida muito difícil.

Outras preparações finais incluem estocar itens e magias; e aprender as habilidades mais úteis dos GFs, como o Call Shop e Enc-None. Por fim, tome nota de que no quarto CD TODAS as cidades são inacessíveis, então você pode querer fazer um arquivo de save separado no caso de você querer voltar para fazer algo. E preste atenção, o quarto CD está mais próximo do que você pensa...

REENTRANDO NA LUNATIC PANDORA (O)

Sua missão agora é penetrar na Lunatic Pandora para resgatar Ellone e destruir Adel. Pilote a Ragnarok na direção de Tears' Point, no sudeste do continente de Esthar, quando você sentir que já está pronto. Leve a nave até a Lunatic Pandora, e você verá a Ragnarok usando sua artilharia pesada para penetrar na torre flutuante.

Dica:
Se você pilota a Ragnarok na direção de Lunatic Pandora e nada acontece, verifique se você cumpriu os eventos anteriores. Você já salvou Rinoa? Edea já foi visitada? Já encontrou o Presidente Laguna em Esthar e na Ragnarok? Se não, complete estes eventos primeiro.

LUNATIC PANDORA FINAL (P)

Depois da cena da invasão a Lunatic Pandora, fale com Selphie (ou quem estiver nos controles) para entrar na torre. Desça pelo elevador da cabine de comando e entre na porta à direita da tela, então saia da Ragnarok pela ponte móvel. Uma dupla conhecida vem lhe dar as boas vindas logo na entrada de Lunatic Pandora.

Inimigos:
- Behemoth
- Imp
- Iron Giant
- Torama
- Turtapod
- Elnoyle
- Fujin (chefe)
- Raijin (chefe)
- Mobile Type 8 (chefe)
- Seifer (chefe)

Draw Point:
- Curaga
- Meteor
- Holy
- Silence
- Confuse
- Ultima

Blue Magic:
- Mighty Guard
- Homing Laser

Raijin

HP: 5400~22600
Pontos: vulnerável a Poison, absorve Thunder
Draw: Thundara, Thundaga, Shell, Protect
AP: 12

Fujin

HP: 5300~18200
Pontos: vulnerável a Poison, absorve Wind
Draw: Aero, Curaga, Full-Life, Tornado
AP: 8

Basicamente, a batalha é similar a primeira ocorrida na cidade de Balamb, mas os dois ficaram bem mais fortes. Fujin ainda tem o ataque Sai, que reduz o HP de um personagem para apenas 1. Você pode evitar isso tendo um personagem com o comando Recover. Ela também passa bastante tempo fazendo magias de suporte, como Haste em si própria. Você pode querer fazer Reflect em ambos os chefes e também em seu grupo (invocando Carbuncle) para ajudar a parar seu estoque de magias. Outra maneira seria fazendo Dispel em Fujin quando ela estiver com alguma magia que a beneficie.

Como ambos são bastante vulneráveis a maioria dos status, comece a batalha invocando Doomtrain; isso os deixará praticamente sem ação pelo resto da batalha. Então parta para cima com Renzokuken de Squall ou os GFs Eden, Diablos e Cactuar.

Após derrotá-los, siga os para o interior de Lunatic Pandora. Na próxima tela, siga reto antes de entrar à esquerda. Você se encontrará com dois velhos amigos, Biggs e Wedge; mas, como eles já estão cansados de serem rebaixados (outra vez depois do incidente da prisão), eles o deixarão passar em paz. Salve seu progresso. A próxima área de Lunatic Pandora já deve ser familiar para você; foi por onde você passou quando entrou a bordo da torre em Esthar. Os Draw Points valiosos como Meteor, Holy e Ultima ainda estão lá. Na sala dos elevadores, pegue o elevador 01 verde.

Eventos Paralelos: Todos os inimigos encontrados em Lunatic Pandora estão no nível 1. Tente roubar Behemoth para obter um Barrier, se você ainda não fez isso. Este item dá a Blue Magic Mighty Guard de Quistis.

Você deverá encontrar um Save Point um pouco depois de sair do elevador. Faça seus preparativos aqui e salve seu progresso antes de ir para o norte. A Lunatic Pandora não oferece mais nada; você deve ter pego tudo da última vez que passou por aqui. Se não, volte ao primeiro evento da invasão da torre (tópico 4s) em Esthar para uma lista de itens daqui. Logo você encontrará Fujin e Raijin mais uma vez, e eles ativarão aquela máquina que jogou você para fora da torre anteriormente.

Mobile Tipe 8

HP: 30400–46400
Pontos: Inaco contra Thunder, Earth não tem efeito
Draw: Firaga: Thundaga, Blizzaga, Flare
AP: 40

Como a maioria das máquinas, o Mobile Type 8 tem uma fraqueza contra o elemento Thunder, então esta é uma boa hora para invocar Quezacotl e usar a magia Thundaga (Eden também é uma excelente opção). Contudo, não se esqueça de usar o comando Mug para roubar itens das três partes do chefe (o corpo guarda Laser Cannon, o Right Probe possui Str Up e o Left Probe tem Vit Up). Este chefe possui duas formas. A primeira é a sua forma normal (o Mobile Weaponry Attack Mode), na qual todas as três partes estão acopladas. Esta forma não é muito perigosa, mas ela contra-ataca sempre que o corpo central é atingido. Este contra-ataque, o Twin Homing Laser, causa apenas cerca de 600 pontos de dano, então não é grande problema. Apenas continue atacando com os

Left Probe

HP: 5100–9100
Pontos: Earth não tem efeito
Draw: Curaga, Esuna
AP: –

recursos já mencionados. Quando o chefe muda para sua segunda forma (o Support Weaponry Attack Mode), ele está se preparando para realizar seu ataque mais forte: Corona. Este ataque faz com que os três personagens de seu grupo fiquem com apenas 1 HP. Quando isso ocorrer, cesse imediatamente todos os ataques, já que um contra-ataque de um dos Probes pode matar um de seus personagens nesta condição. Rapidamente comece a curar seus personagens e usar seus Limit Breaks, já que cada um deverá ter a oportunidade de usá-los. Para acelerar a cura, invoque Cerberus para seus personagens ficarem no status Triple, podendo usar Curaga nos três membros em um mesmo turno. Usar Limit Breaks é arriscado, mas você pode conseguir derrotar o chefe antes de ser contra-

Right Probe

HP: 5100–9100
Pontos: Earth não tem efeito
Draw: Firaga, Thundaga, Blizzaga
AP: –

atacado; eliminando assim a necessidade de curar todos. Para curar rapidamente, faça um Draw na magia Curaga do Left Probe e use-a. Isso provavelmente não irá curar completamente todo mundo, mas deve ser suficiente para mantê-los vivos por enquanto. Seja lá o que você fizer depois, seja rápido para matar este chefe, ou ele poderá acabar com todos os seus personagens com seu ataque em seqüência: o Medigo Flame, que causa cerca de 2000 pontos de dano em cada personagem.
Para uma vitória rápida, use o combo de Squall testado e aprovado: Meltdown, Aura (ou estado crítico), Renzokuken. Aumente os atributos Strength e Speed com Junction de boas magias e deixe Thundaga em Junction no ataque elementar de Squall; isso irá garantir melhores resultados.

Seifer

HP: 3700–34500
Pontos: vulnerável a Poison
Draw: Firaga, Thundaga, Blizzaga, Aura
AP: 40

Seifer promete fazer outra cicatriz em Squall, e ele está mais forte do que nunca; apesar disso, esta não é uma batalha difícil. Seifer carrega a magia Aura, que você deve gastar algum tempo estocando. Se o poder físico dele está lhe causando problemas, então faça Protect em seus personagens.

Quando seu HP estiver baixo, Seifer vai começar a usar o seu Bloodfest, que causa uma enorme quantidade de dano. Então fique esperto para isso. Como sempre, use o comando Mug para roubar. Você irá conseguir um Hero, ou até mesmo um Holy War (bem mais difícil). Quando quiser se livrar de Seifer, lance um Meltdown nele e use suas Auras em seus personagens. Então é só usar seus Limit Breaks (principalmente o Renzokuken) para derrotá-lo em dois tempos.

Observação (MUITO) Importante:

Você está quase num ponto do jogo onde não há mais como voltar. Depois da batalha com o chefe, volte uma tela para salvar seu progresso. É altamente recomendável que você faça um arquivo separado neste momento. Você deve ter pelo menos algumas magias Meltdown aqui. Se não tiver, volte para a Ragnarok e voe até o continente de Trabia; enfrente Gaylas em nível 30 ou superior e estoque Meltdown deles.

Eventos Paralelos

Se você parou anteriormente em Centra Ruins e adquiriu o semi-GF Odin, ele vai aparecer no início da batalha com Seifer. Porém, o Cavaleiro com a Gunblade tem um truque para evitar o Zantetsuken. Quando Odin tenta cortar Seifer ao meio, este é que sofre o ataque. No final da batalha, um novo semi-GF aparecerá para substituir Odin: Gilgamesh. Ele então finalizará a batalha com Seifer. Deste ponto em diante, Odin não mais aparecerá, e Gilgamesh é quem fará suas aparições aleatórias durante as batalhas.
Gilgamesh pode aparecer a qualquer momento durante uma batalha (ao contrário de Odin que só aparecia no começo). Quando ele faz isso, Gilgamesh desfere um de seus quatro ataques possíveis, de acordo com a espada utilizada:
Zantetsuken: semelhante ao ataque de Odin;
Masamune: Um golpe de espada que atinge todos os inimigos, causando grande quantidade de dano;
Excalibur: Um golpe em todos os inimigos, que causa quantidade moderada de dano;
Excalipoor: Um golpe de espada desferido contra todos os oponentes, causando apenas 1 ponto de dano.

Antes de partir para a próxima batalha, você deveria dar uma breve olhada no estado de seu grupo. Por causa do ataque Corona de Mobile Type 8, alguns de seus personagens podem ter apenas 1 HP. Não prossiga sem antes curar estes personagens (exceto se você deixar isso propositalmente, para o uso de LIMITs; o mais importante é não deixar que Squall permaneça com o HP baixo). Siga em frente para se encontrar com Seifer, que está determinado a vencer para recuperar seu orgulho como Cavaleiro da Feiticeira. Ellone está sendo segurada por Fujin e Raijin, que saem em seguida sob a ordem de seu líder. Agora é hora do desafio final com Seifer.

Seifer apenas se fingia de morto após ser derrotado. Ele então se levanta e leva Rinoa embora; mas não remova os Junctions (magias e GFs) dela, deixe-a pelo menos com HP, Vitality e Spirit altos. Rinoa vai precisar disso. Em todo caso, faça Junction no personagem que entrar no grupo em seu lugar. Saia desta sala.

Compressão do tempo

Capítulo VI

Objetivos

Capítulo 6: Compressão do Tempo
a) Lunatic Pandora Final: Continuação
b) Sala do Princípio
c) Casa de Edea
d) Mapa do Mundo Com Tempo Compresso (opcional)
e) Ragnarok Revisitada (opcional)
f) Castelo de Ultimecia
g) Castelo de Ultimecia: Master Room

Informação

Inimigos:
Todos (incluindo alguns chefes antigos)
Draw Points:
Break, Flare, Meteor, Slow, Dispel, Ultima, Holy, Cura, Curaga, Full-Life, Aura, Meltdown, Triple, Stop
GFs:
Siren, Carbuncle, Leviathan, Pandemona, Cerberus, Alexander, Eden

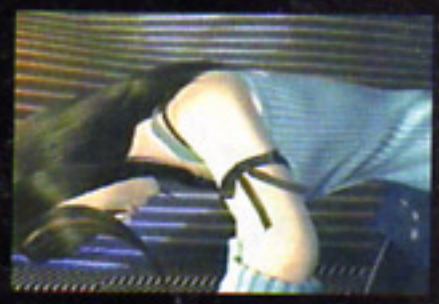
LUNATIC PANDORA FINAL: CONTINUAÇÃO (A)

Draw Points:
▸▸ Break

Se você observar cuidadosamente, notará uma estrutura à direita, que leva para a região superior de Lunatic Pandora; este é o caminho por onde provavelmente Seifer fugiu levando Rinoa. Suba a primeira escada, então siga pela segunda à direita e você encontrará um Draw Point com a magia Break lá em cima. Desça e, desta vez, suba pelo poste branco inclinado. Siga para a próxima tela a direita.

No caminho, haverá um Save Point escondido; use a habilidade Mov-Find de Siren para localizá-lo e salve seu progresso.

Seifer estará segurando Rinoa como um presente para aumentar os poderes da nova feiticeira, Adel. Rinoa tenta de todas as maneiras escapar dos braços de Seifer, mas ele a empurra contra o chão. Agora a feiticeira despertada por Ultimecia agarra a indefesa Rinoa e mescla-se com ela num processo de Junction, deixando-a imóvel, absorvendo seus poderes.



Adel

HP: 6000–51000
Pontos: vulnerável a Wind, absorve Holy
Draw: Firaga, Thundaga, Blizzaga
AP: –

Como você deve ter adivinhado, Adel está um pouco nervosa após todos estes anos de confinação. Para piorar, ela não está nem um pouco preocupada com Rinoa, que está acoplada em Junction no seu corpo. Esta batalha é um pouco difícil, já que você não pode acabar com Rinoa. Você pode até causar dano nela, mas nunca deixá-la morrer. Se você tiver coragem o suficiente, use um Mug em Rinoa para roubar Megalixirs (Adel possui Samantha Soul), mas não a deixe morrer.

Adel possui um formidável arsenal de ataques mágicos, e ocasionalmente irá drenar os HPs de Rinoa. Evite isso mantendo os Junctions de Rinoa antes da batalha, e lançando Regen em todos os membros de seu grupo (inclusive Rinoa). Isso irá proteger todo mundo dos ataques de Adel, curando periodicamente seus personagens.

Você não pode usar nenhum ataque que vise todos os alvos inimigos (assim como os Finishing Moves do Renzokuken de Squall ou qualquer GF), pois isso também atingirá Rinoa. Concentre-se em fazer ataques físicos em Adel. Se você fazer uma magia Meltdown nela antes disso sua tarefa ficará mais fácil. Não se esqueça de curar Rinoa se o Regen não for suficiente para mantê-la.

Os Limit Breaks que podem ser usados aqui incluem o Duel de Zell e Shot de Irvine. Apenas certifique-se de não usar nenhum de seus ataques que atingem todos os alvos. Lembre-se também de fazer Regen novamente quando seu efeito passar.

Nota Lateral: Contando que o último ataque desferido acabe com Adel, não importa se ele também tire todo o HP de Rinoa. Assim, se você fizer um ataque que vise tanto Adel quanto Rinoa e, ao final deste ataque, Adel for derrotada, mas o dano for suficiente para matar Rinoa também, você ainda vencerá a batalha. Desta maneira você pode arriscar fazer um Renzokuken ou invocar Eden, mas certifique-se de que isso seja suficiente para derrotar Adel.

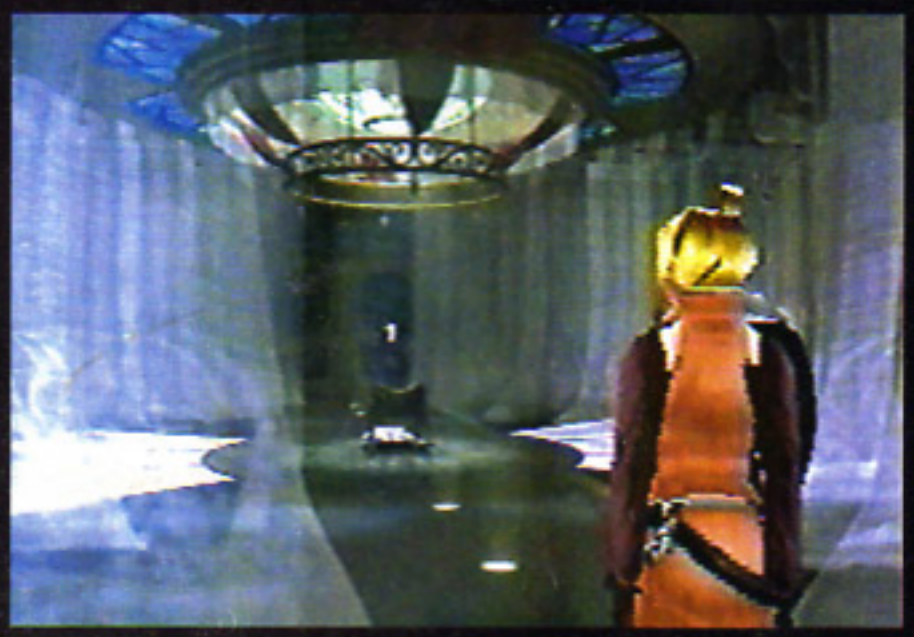
Rinoa

HP: Variável
Draw: Esuna, Dispel, Regen
AP: –

Adel é derrotada, forçando a consciência de Ultimecia a sair de seu corpo. Após a batalha, Laguna traz Ellone a salvo, que começa então o processo de mandar a consciência de Rinoa e Ultimecia para o passado, iniciando a compressão do tempo. O grupo é mandado para o passado, voando pelo ar e passando pelo fundo do oceano. Uma revoada de pássaros circula por um túnel e Squall, juntamente com seus amigos, chegam a uma era que já passou.

SALA DO PRINCÍPIO (B)

Você chega à Sala do Princípio, um lugar com uma série de Save Points falsos. Rinoa não está em seu grupo. Vá até a porta do fundo. Squall e seus amigos terão que combater a feiticeira de cada era, e cada batalha acontece em um cenário diferente, enquanto as eras são mescladas, culminando com uma batalha contra a feiticeira final.



Sorceress A X6

HP: 3390
Draw: Firaga, Thundaga, Blizzaga
AP: –

Sorceress B X5

HP: 4496
Draw: Haste, Double
AP: –

As batalhas aqui são contínuas, mas felizmente essas feiticeiras são fáceis de derrotar. Elimine-as rapidamente usando ataques físicos e magias que atingem todos os alvos (Ultima, Meteor, etc.). Se quiser, use o comando Mug para adquirir variadas pedras mágicas que elas carregam.

Sorceress C

HP: 32500
Draw: Flare, Holy
AP: 55

A batalha com a última das feiticeiras do passado é a mais difícil. Use esta oportunidade para estocar algumas magias Holy. Mas fique atento, pois ela pode atingir você com um único contra-ataque que causa cerca de 1000 a 2000 pontos de dano em um único personagem. Quando começar a fazer uma contagem regressiva, ela estará preparando-se para lançar uma magia Ultima em seu grupo. Quando ela fizer isso, cure rapidamente seu grupo. Durante esse tempo ela não contra-atacará, então aproveite para partir para cima. Use o combo Meltdown – Aura (ou estado crítico) – Renzokuken com Squall, e deixe os outros personagens atacando com GFs poderosos (Bahamut, Eden...).

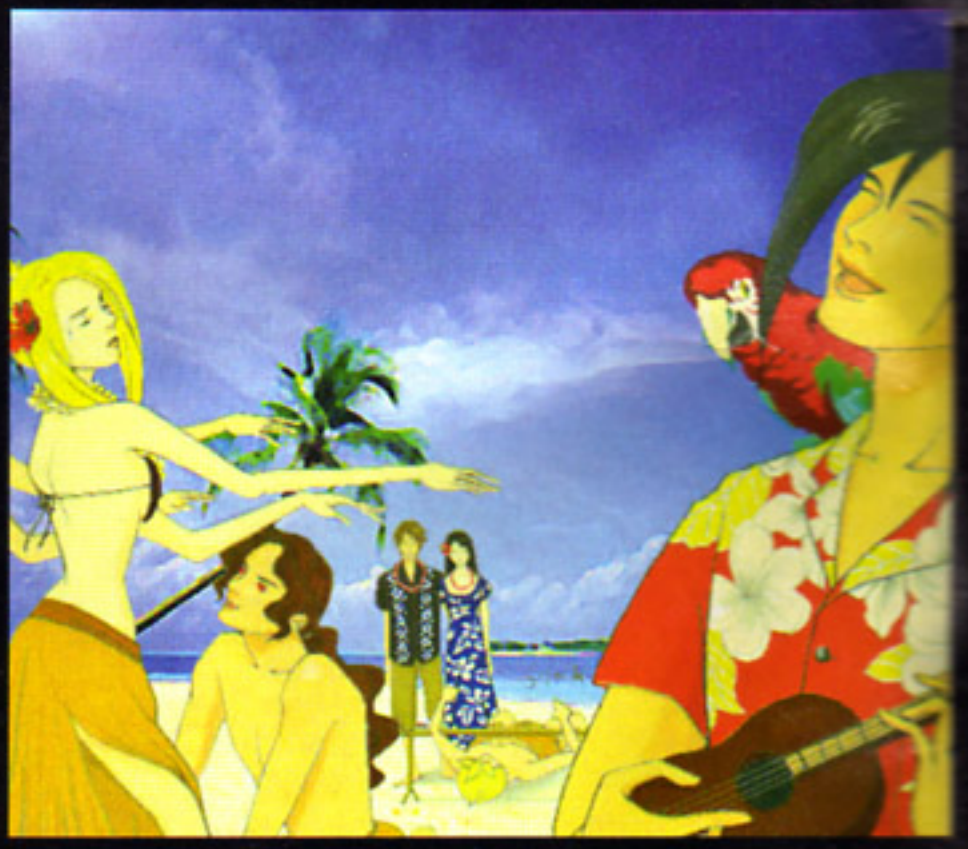
CASA DE EDEA (C)

Ao derrotar as feiticeiras do passado (aliás, todas bem fracas), o grupo se verá na Casa de Edea. Siga até a área da praia e você irá avistar o Castelo de Ultimecia. Sim, você chegou ao futuro do presente (parece conjugação verbal!), onde a feiticeira Ultimecia reina. Corpos de cadetes da White SeeD estão na beira da praia. Siga para o norte, subindo pela enorme corrente de aço que leva até o castelo. No caminho, você encontrará 3 portais a sua esquerda; eles levam você a diferentes lugares do mundo com o tempo compresso. Se quiser passar por um portal, basta ficar alinhado a ele e então apertar o botão X (americano) ou O (japonês). Apenas os dois últimos portais são úteis. Aqui está para onde cada um o levará:

Portal superior esquerdo: Região perto do Chocobo Sanctuary (costa de Esthar, perto de Grandidi Forest).

Portal central esquerdo: Região perto de Centra Ruins (Serengetti Plains).

Portal inferior esquerdo: Região perto de Deling City, próximo à Base de Mísseis destruída (Wilburn Hill).



MAPA DO MUNDO COM O TEMPO COMPRESSO - OPCIONAL (D)

Observação Importante:
▸▸ Embora opcional, é altamente recomendado que você encontre pelo menos a Ragnarok.

Suas opções são limitadas no mundo com o tempo compresso. Você não pode mais entrar em nenhuma cidade, mas ainda pode visitar dungeons, Chocobo Forests e explorar um pouco. A Ragnarok ainda existe, mas encontrá-la não é tarefa fácil.

Dependendo de qual portal você escolheu durante a subida para o Castelo de Ultimecia, você vai poder ter acesso à Ragnarok de duas maneiras diferentes. Vamos primeiro detalhar o processo assumindo que você pegou o portal superior, que leva a região perto do Chocobo Sanctuary: Você surgirá na praia que fica na costa da região nordeste de Esthar, na entrada de Grandidi Forest, perto do Chocobo Sanctuary. Entre na densa floresta e procure pela cúpula de árvores que forma esta Chocobo Forest sagrada, na parte norte de Grandidi Forest. Certifique-se de estar equipado com a habilidade Enc-None de Diablos enquanto procura o Chocobo Sanctuary; os inimigos aqui podem ser chatos.

Quando você pegar o chocobo grátis, monte-o e siga para o sul, junto à costa leste do continente de Esthar. Faça isso contornando o continente até chegar na costa ao sul do continente, então atravesse para o outro continente pelas águas rasas e você chegará até o Kashkabald Desert.

Há uma praia a sudeste do deserto; leve seu chocobo até lá, contornando o continente, e então entre no deserto pela praia, seguindo na direção do centro para encontrar a Ragnarok. A nave aparece como um ponto vermelho no seu mapa.

E aqui está o método alternativo para chegar até a Ragnarok, se você escolheu o portal central:

Você surgirá no continente de Centra, em algum lugar ao norte de Centra Ruins. Siga para noroeste e contorne a baía, então vá para nordeste em direção à ponta do continente. Do outro lado da cadeia de montanhas você encontrará uma cúpula de árvores, é uma Chocobo Forest. Entre na floresta, adquira um chocobo (ou pague 1200 gil para Chocoboy lhe fornecer um) e então siga montado na ave para o sul.

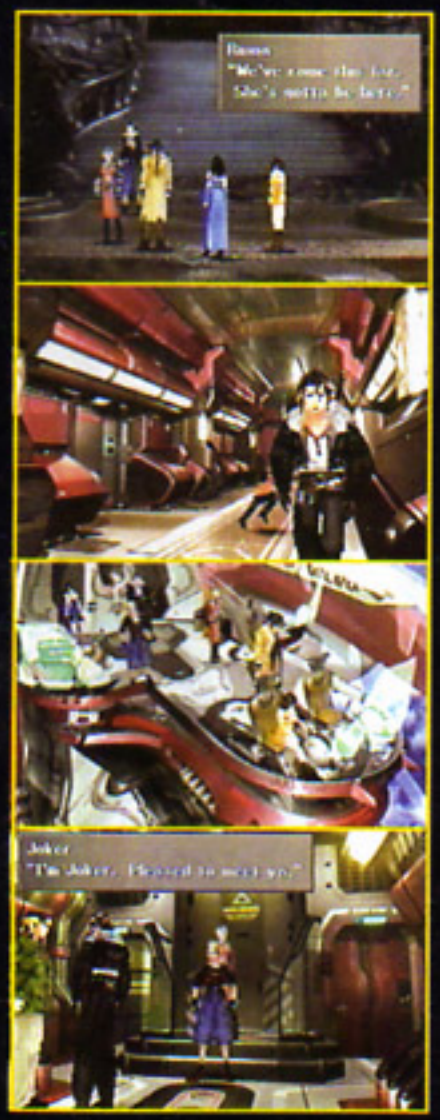
Você encontrará uma praia ao sul de Centra Ruins; cruze as águas rasas para chegar na ilha oposta e siga na direção da Casa de Edea, entrando no continente pela praia. Agora siga para leste e atravesse as montanhas por passagens estreitas. Siga para o norte e você alcançará o Kashkabald Desert, onde está também a Ragnarok. Guie-se pelo ponto vermelho em seu mapa.

Você notará que, com a exceção de dungeons e Chocobo Forests, como já dito, todas as outras áreas estão bloqueadas por campos de força. Não muito o que fazer com estas estranhas barreiras que cercam cada cidade, então não se preocupe com elas.

Você pode visitar novamente as Islands Closest to Heaven e Hell para conseguir mais magias. Quando acabar, tente visitar o interior da Ragnarok apertando o botão O (americano) ou ▲ (japonês).

RAGNAROK REVISITADA - OPCIONAL (E)

Cartas Raras:
▸▸ Todas



Se você não completou sua coleção de cartas anteriormente, esta é a sua chance. Dentro da Ragnarok você encontrará todos os membros do CC Group, mas apenas se você derrotou o membro King na Garden de Balamb anteriormente, no segundo ou terceiro CD. Você deverá se encontrar com Xu na entrada da nave. E quanto ao resto dos membros do CC Group, eles estão espalhados por toda parte da Ragnarok, mas não deve ser um problema localizá-los. Note que o Joker próximo ao elevador lhe vende itens, além de prestar o serviço para remodelar armas.

Veja a localização de todos os membros (cada um usa as regras de uma diferente região):

Jack: Corredor, perto da entrada (regras de Balamb)
Club: Corredor do 2º andar, perto da câmara de ar (regras de Dollet)
Diamond: Você as encontrará no hangar (regras de Trabia)
Spade: Na porta a direita do hangar, perto do Save Point (regras de Esthar)
Heart: Entrada (regras de FH)
King: Câmara de ar (regras de Lunar Base)
Joker: Perto do elevador (regras de Centra)

Os membros do CC Group aqui possuem praticamente todas as cartas raras (com exceção daquelas exclusivas da Busca da Card Queen) que você pode ter perdido, então use o seu tempo livre para adquiri-las. Porém, eles não serão sua única fonte de cartas raras no quarto CD, já que a Card Queen também pode ser encontrada no mapa.

Para encontrá-la, a bordo da Ragnarok, siga para a região sul do continente de Esthar, em Abadan Plains. Você não poderá ver este ponto diretamente no mapa, tendo que andar pela área até encontrar uma nova tela. Esta é a mesma tela onde você reencontrou Piet e a cápsula de fuga no terceiro CD. Ela possui as 5 cartas raras exclusivas da Busca da Card Queen.

Voltando Para o Castelo de Ultimecia

Quando você acabar tudo o que tem para se fazer no mundo com o tempo compresso, volte para o Kashkabald Desert, onde você havia encontrado a Ragnarok, e procure por um portal a noroeste. Isso revela um outro portal à direita da corrente de metal que conduz ao Castelo de Ultimecia (permitindo que você volte para a Ragnarok facilmente, se quiser). Agora suba a corrente e você chegará a última dungeon de Final Fantasy VIII. Salve seu progresso antes de entrar.

CASTELO DE ULTIMECIA (F)

Inimigos:
- Todos (até alguns chefes antigos)

Draw Point:
- Flare (escondido, do lado de fora)
- Meteor (no terraço)
- Slow (na fonte)
- Dispel (na capela)
- Ultima (escondido, no arsenal)
- Holy (câmara do tesouro)
- Cura (sala destruída)
- Curaga (sala de armazenamento)
- Full-Life (escondido, prisão)
- Aura (escondido, porão de vinhos)
- Meltdown (galeria de arte)
- Triple (sacada da torre do relógio)
- Stop (topo da torre do relógio)

GFs:
- Siren (Draw em Tri-Point)
- Carbuncle (Draw em Krysta)
- Leviathan (Draw em Trauma)
- Pandemona (Draw em Red Giant)
- Cerberus (Draw em Gargantua)
- Alexander (Draw em Catoblepas)
- Eden (Draw em Tiamat)

Ao entrar no Castelo de Ultimecia, todos os membros de seu grupo terão 8 habilidades bloqueadas: Item, Magic, GF, Draw, Command Ability, Limit Break, Resurrection e Save. Isso significa que você não poderá usar itens e magias (nem em batalhas e nem em menus), invocar GFs, fazer Draw (tanto em batalhas quanto em Draw Points), não poderá usar nenhum comando especial, Limit Breaks, reviver personagens mortos e nem salvar o seu progresso.

Porém, esse impedimento é temporário: você pode enfrentar um dos 8 chefes escondidos dentro do castelo para recuperar uma das habilidades.

Se você sair do castelo, o bloqueio não estará ativado. Também não é obrigatório você recuperar estas habilidades enfrentando os chefes, você pode avançar sem elas; mas isso irá dificultar infinitamente sua busca.

Além disso, você terá que se dividir em dois grupos de 3 personagens para explorar o castelo. Aqui vai uma recomendação:

Grupo Principal: Squall, Rinoa, Zell
Grupo Secundário: Quistis, Selphie, Irvine

Aqui é onde você tem que dividir e fazer Junction com seus GFs uniformemente entre seus membros (ou utilizar também a excelente opção Junction Exchange, apenas na versão americana). Se quiser livrar-se dos encontros aleatórios, use a habilidade Enc-None de Diablos.

Ao longo do castelo você encontrará círculos verdes, que são denominados Party Switch Point, ou Ponto de Troca de Grupo. Pisando sobre um deles você terá 3 opções:
- Mudar para o outro grupo.
- Mudar os membros do grupo (ambos os grupos devem estar sobre o mesmo ponto de troca).
- Cancelar.

Para resolver alguns dos puzzles do lar de Ultimecia será necessário fazer trocas freqüentes entre os dois grupos, que serão realizadas através destes pontos de troca. Lembre-se também de trocar qualquer habilidade em Junction ao mudar de grupo; você não vai querer entrar em uma batalha com um personagem fraco apenas com o comando Attack. Agora que você já tem uma idéia sobre a situação, é hora de começar:

Grupo Principal

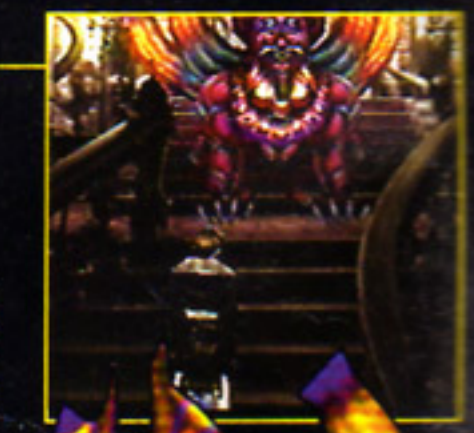
Você deverá começar no Salão de Entrada. Siga para o norte e suba os degraus para encontrar o primeiro e mais fácil servo de Ultimecia.

Dica:
Apesar de você não poder usar magias, você ainda pode fazer Junction com magias em seu ataque elemental ou de status. Inicialmente, você pode querer fazer Junction com a magia Drain no ataque de status (ST Atk-J) de cada personagem. Desta maneira, a cada golpe desferido, o personagem vai ter um pouco de HP recuperado. Isso ajudará a manter o HP durante batalhas difíceis. Você também pode fazer Junction com magias úteis como Pain, Sleep e Death para ter os benefícios das magias sem precisar usá-las.

Sphinxaur/ Sphinxara

HP: 10000
Pontos: vulnerável a Holy
Draw: Firaga, Thundaga, Curaga
AP: 30

Já que você só tem o comando Attack disponível aqui, certifique-se de fazer os Junctions corretamente para elevar os atributos HP e Strength de seus personagens. Derrote Sphinxaur usando apenas ataques físicos (o recurso de usar o botão R1 para causar Critical Hit com a Gunblade de Squall ajuda bastante), e ignore os monstros que ele invoca quando está na forma de Sphinxara. Faça Junction com a magia Holy no ataque elemental de Squall para tirar proveito da fraqueza deste chefe. Blizzaga em Junction na defesa elemental dos seus personagens pode ajudar a absorver o dano se Sphinxaur resolver lançar magias baseadas no elemento Ice.



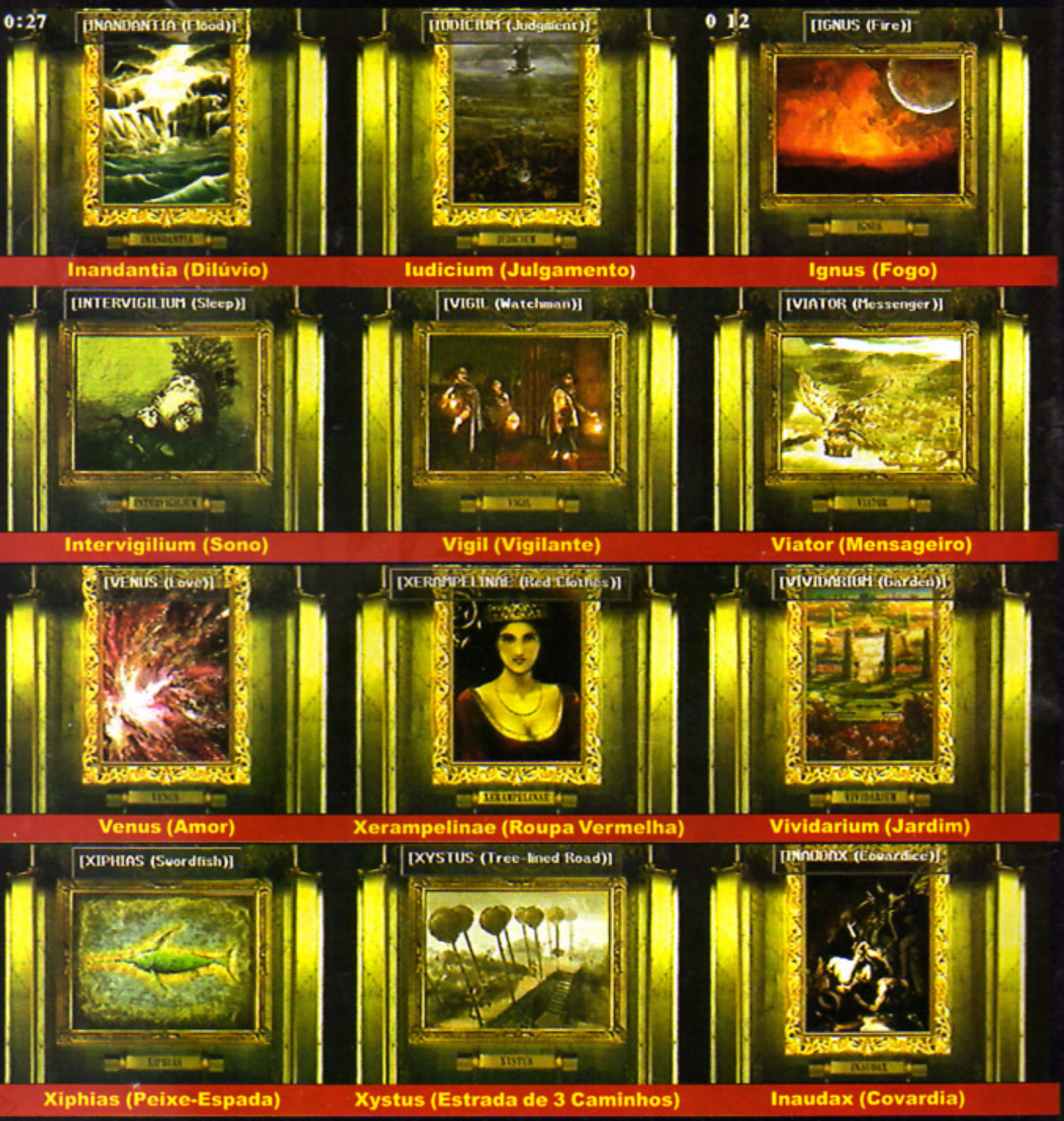
Ao vencer este primeiro chefe, você terá a opção de desbloquear uma das habilidades. Escolha Magic. Lembre-se de adicionar este comando a lista de comandos de seus personagens no menu Junction. Magic permite que você cure seus personagens, além de você ter acesso (felizmente) às várias magias que você estocou.

Grupo Principal

Suba as escadas. Ignore a porta à sua frente e siga para a direita ao invés disso. Entre pela porta a sudeste.

Na Sala da Escadaria Leste do castelo, corra para sua direita e desça os degraus. Lá embaixo, você deverá ver uma corda presa a um sino à esquerda da tela. Toque-o usando o botão X (americano) ou O (japonês) para ativar um contador de tempo no canto superior esquerdo da tela, mas você não vai precisar disso agora. Apenas guarde a localização deste sino. Siga pela porta ao fundo, passando pelo ponto de troca verde.

Agora você deve estar na Galeria de Arte. Primeiro, dê uma olhada em cada uma das 4 pinturas no 1º andar da Galeria (ignore a maior à esquerda), então suba à direita. Veja as outras 8 pinturas no 2º andar (há um Draw Point com Shell aqui). É obrigatório que você examine TODAS as 12 pinturas, ou os títulos delas não aparecerão na pintura maior (que você ignorou), mais tarde. Cada uma delas possui um título em latim:



Seu objetivo é descobrir o título da pintura maior (no 1º andar à esquerda) combinando 3 dos títulos das outras pinturas. Fica extremamente difícil descobrir a combinação correta tendo estes 12 nomes para escolher, mas felizmente você tem uma pista.

Suba para o 2º andar e siga para o sul da sala. De lá você poderá avistar um relógio no chão em frente à pintura maior; note os números para os quais os ponteiros apontam: horas em VIII, minutos em IIII e segundos em VI. Cada um destes corresponde ao título de uma das 12 pinturas. Vamos assumir que o algarismo V representa a letra V e o algarismo I representa a letra I. Além disso, o V que aparece em dois dos números indica que você deve pegar palavras que comecem com a letra V, e a quantidade de I nestes algarismos indica o número de letras I em cada palavra. Assim, com o algarismo VIII, a palavra deve começar com V e ter 3 letras I (Vividarium); no III, a

palavra deve ter 4 letras I (Intervigilium); e no VI, a palavra deve começar com V e ter 1 letra I (Viator).

Agora que você já tem a solução do puzzle, desça até o quadro maior no 1º andar e insira as palavras obtidas na ordem em que você colocaria em um relógio (horas, minutos e segundos): Vividarium, Intervigilium e Viator, o que resulta na mensagem VIVIDARIUM ET INTERVIGILIUM ET VIATOR, ou simplesmente "No Jardim Dorme um Mensageiro".

Fazendo isso, Trauma, o segundo chefe do castelo, deve aparecer.

Trauma

HP: 5555~34114
Pontos: vulnerável a Wind, Earth não tem efeito
Draw: Meltdown, (Leviathan)
AP: 30

Droma

HP: 1010~3128
Pontos: vulnerável a Wind, Earth não tem efeito
Draw: Esuna, Dispel
AP: –

Trauma tem bastante HP e uma grande defesa contra ataques físicos, além de poder criar Dromas, que são versões em miniatura dele mesmo.

O ataque principal de Trauma é o seu Mega Pulse Cannon, um ataque devastador que acerta todos os seus personagens. Os Dromas também têm Pulse Cannons, mas eles não são tão poderosos.

Comece a batalha lançando uma magia Meltdown em Trauma, diminuindo bastante sua defesa, então acerte-o usando ataques físicos. Você pode também fazer Triple em seus personagens e usar continuamente as magias Aero ou Tornado. Mas procure ignorar os seus Dromas; eles continuam vindo mesmo se você livrar-se deles.

Se optar pelos ataques físicos, faça Junction com a magia Tornado em seu ataque elemental (principalmente de Squall). Para se proteger do Mega Pulse Cannon, faça Junction com magias de elemento Thunder na defesa elemental de seus personagens.

Tri-point

HP: 2400~22400
Pontos: vulnerável a Fire OU Ice, absorve Thunder, Earth não tem efeito
Draw: Haste, Tornado, Blind, (Siren)
AP: 30

Este chefe apenas parece difícil, mas se você se planejar cuidadosamente ele não causará problemas. Faça Junction com as melhores magias baseadas no elemento Thunder na defesa elemental de seus personagens. Cada vez que você ataca Tri-Point com um ataque físico, ele usa o contra-ataque Mega Spark, que causa cerca de 3000 pontos de dano em todos os personagens. Este é um ataque baseado no elemento Thunder, então se o seu grupo estiver preparado para absorver magias de Thunder, ele vai curar o seu grupo ao invés de causar dano.

Tri-Point possui uma fraqueza contra os elementos Fire ou Ice, mas alterna entre os dois cada vez que é atingido por um deles. Para liquidá-lo com facilidade, fique alternando seus ataques com magia Firaga e Blizzaga, ou então ataques físicos (faça Meltdown e Junction com magia Firaga e Blizzaga no ataque elemental de dois personagens, que devem alternar seus ataques, um de cada vez).

Dica (só para a versão americana!):
Se você perdeu qualquer GF listado na Área de Informação do Castelo de Ultimecia, escolha destravar Draw ao invés de Magic. Os 7 chefes restantes possuem os GFs em sua lista de Draw. Então, tenha muito cuidado com as habilidades que você destrava em seguida; uma boa seqüência é Magic, Limit Break, GF, Resurrection e Command Abilities, exatamente nesta ordem. Não mencionamos Save e Item pois você pode sempre sair do Castelo de Ultimecia para salvar seu progresso e usar o que quiser lá fora, após cada batalha contra chefe (tome nota de sua localização primeiro), e a cura pode ser feita através do comando Magic.

Agora escolha destravar o Limit Break (isso se você já destravou o comando Magic). Agora você está mais seguro com o Limit Break Renzokuken de Squall. Vá ao fundo e entre pela porta. Logo mais a frente você encontrará um ponto de troca. Agora assuma o seu grupo secundário.

Grupo Secundário

Equipe os membros de seu grupo com a habilidade Enc-None de Diablos se quiser (e não se esqueça de atualizar os Junctions se necessário). A partir do Salão de Entrada, suba a escada e entre pela porta ao norte (que você ignorou anteriormente, com o outro grupo). Isso levará você até uma sala sobre um grande lustre. Ande sobre o lustre e ele deverá cair na sala abaixo (Grand Hall). A força do impacto dispersa seu grupo, mas também destrói um alçapão enferrujado no chão. Examine o alçapão para descer até a adega. Lá você encontrará o terceiro chefe, Tri-Point.

Desta vez, **habilite GF ou Save**. Se o seu Limit Break ainda estiver travado, opte por ele ao invés de GF ou Save.
Suba de volta até o Grand Hall e siga pela porta ao fundo para alcançar um ponto de troca no Pátio da Fonte. Mude para seu grupo principal.

Grupo principal

Se você escolheu destravar Save depois de acabar com Tri-Point, você pode subir os degraus à esquerda e seguir pela abertura à esquerda para chegar a um Save Point no final do corredor. Caso contrário, apenas siga pela porta em frente ao ponto de troca paras chegar ao Calabouço (lembre-se de trocar Diablos se estiver querendo usar Enc-None).

No Calabouço, siga pela porta à sua esquerda. Ela deverá fechar quando você tiver acabado de entrar. Perceba a existência de um objeto brilhante nas mãos do corpo caído, próximo à tela. Examine o objeto e você ganhará a Prison Key, necessária para abrir a porta e sair daqui. Mas isso fará o Red Giant aparecer, e ele não deixará você sair sem uma luta.

Red Giant

HP: 30000
Draw: Demi, (Pandemona)
AP: 30

Este chefe é uma máquina fortalecida com magia (valor extremamente alto de Spirit). Ele tem uma defesa ridiculamente alta, o que torna seus ataques físicos quase inúteis. Para resolver isso, use um Meltdown no Red Giant e siga com o Limit Break Renzokuken de Squall. Se quiser um outro método, invoque Diablos, Cactuar ou Doomtrain (se você já destravou GFs), além de usar a magia Demi (que ele próprio possui em sua lista de Draw). Depois de algum tempo, a defesa do chefe será enfraquecida, e você poderá usar ataques físicos (mas isso já não faz diferença). Ah, ele também é vulnerável à magia Blind, então não seria má idéia começar a batalha com isso.

Grupo principal

Siga novamente para o Calabouço. Se você deixou o item cair da ponte de madeira com o outro grupo, examine o canal de água na parte direita para apanhar a Armory Key. Se você conseguiu pegar a chave diretamente na ponte, apenas use-a na porta à direita do Calabouço (perto do canal de água) para entrar no Arsenal. Lá você encontrará um inimigo que parece comum, um Vysage com Righty e Lefty.

Escolha destravar GF ou Save aqui, dependendo de qual você ainda deve habilitar. Use a Prison Key para sair da Prisão e volte ao ponto de troca logo depois do Calabouço (você pode salvar seu progresso utilizando o Save Point mencionado anteriormente). Mude seu grupo.

Grupo secundário

Você deve estar no Pátio da Fonte. Siga pela porta ao fundo (ignore o caminho que conduz à direita). A Capela possui um órgão que você pode tocar no canto superior esquerdo. Você pode tentar brincar com ele um pouco agora, mas ainda não é o momento de usá-lo; então apenas lembre-se de sua localização. Suba as escadas na parte direita da tela. Você acabará chegando até uma ponte de madeira. Notou o objeto que brilha no meio dela? Cada passo que você dá faz a ponte balançar, levando o objeto para a ponta, podendo fazê-lo cair. Para evitar isso, não corra, CAMINHE lentamente até o objeto; isso permitirá que você pegue o item, que é a Armory Key. Agora volte para o ponto de troca no Pátio da Fonte. Se a chave caiu da ponte, não se preocupe; você não a perdeu.

Vysage

HP: 10626
Pontos: vulnerável a Holy
Draw: Esuna, Haste, Bio

Lefty

HP: 6884
Pontos: vulnerável a Holy
Draw: Shell, Protect

Righty

HP: 6884
Pontos: vulnerável a Holy
Draw: Bio, Demi, Quake, Regen

A esta altura você já deve estar com o comando GF, então invoque Siren para causar Silence e evitar as magias que podem fazer juntos. Então invoque Alexander para destruí-los. Depois de derrotá-los, eles se revelarão um monstro gigantesco e muito mais perigoso.

Gargantua

HP: 10100~15400
Draw: Bio, Quake, Reflect, (Cerberus)
AP: 42

Gargantua é um monstro com tremendo poder mágico, tendo uma preferência por magias que causam status negativos. Assim sendo, certifique-se de que seu grupo tenha os Junctions apropriados na defesa de status. Use Berserk, Blind e Slow para ST-Def. Como seus ataques são baseados em Earth, use uma magia desta classe em sua defesa elemental.

Este gigante não suporta ataques físicos, e contra-atacará com seu Counter Twist sempre que você fizer isso. Este contra-ataque pode causar cerca de 2000 pontos de dano em seus personagens, então é aconselhável contar apenas com magias e GFs para atingi-lo.

Se você for ousado o bastante para confiar em ataques físicos, tente a combinação Meltdown (ou invoque Doomtrain) – Aura (ou estado crítico) – Renzokuken com Squall. Mas lembre-se de curá-lo se for necessário.

Se quiser evitar problemas com o contra-ataque de Gargantua, então apenas invoque GFs como Alexander, Bahamut, Cactuar ou Eden.

É o sangue verde que goteja da espada na parede aqui no Arsenal? Na versão japonesa ele é vermelho.

Ao derrotar Gargantua, libere a habilidade Item ou Resurrection. Agora volte para o ponto de troca que fica além do Calabouço (se quiser, salve seu progresso antes disso), e troque de grupo.

Grupo Secundário

A partir do Pátio da Fonte, volte uma tela para trás, mova-se a esquerda para uma porta, atravesse o corredor e entre pela porta ao final para chegar de volta ao Salão de Entrada. Suba as escadas novamente, mas desta vez siga para a esquerda pela porta que o leva para a Sala da Escadaria Oeste.

Desça os degraus à esquerda, passe pelo ponto de troca e continue pela porta. Agora siga para o fundo até chegar na próxima tela. Use o ponto de troca da esquerda na Sala do Elevador (este deve ser o grupo mais leve, constituído por mais mulheres).

Grupo Principal

Iniciando a partir do ponto de troca antes do Calabouço, suba os degraus à esquerda, e siga direto até passar do Save Point mencionado anteriormente. Pise no elevador mais alto à direita (este deve ser o grupo mais pesado) e troque de grupo neste ponto de troca.

Grupo Secundário

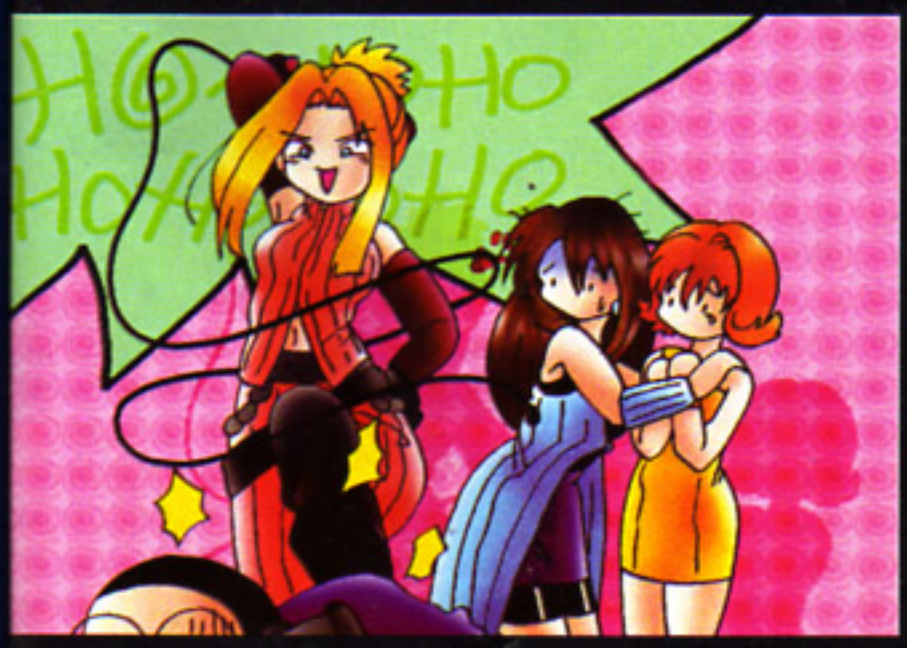
Este grupo, por ser mais leve, será elevado até o 2º andar, enquanto o outro desce por causa de seu peso maior. Siga para a esquerda e você chegará até a pequena Sala de Armazenamento. Examine no chão para encontrar a Floodgate Key. Volte para a Sala do Elevador, pise no da esquerda que ainda está elevado e use o ponto de troca.

Grupo Principal

Saia do ponto de troca na Sala do Elevador, volte até o Salão Principal e siga pela direita no 2º andar, indo para a Sala da Escadaria Leste, seguindo então para a Galeria de Arte e atravessando-a em direção ao Calabouço.

Aqui você deverá encontrar uma alavanca ao lado da porta da esquerda. Deixe Squall examiná-la duas vezes, usando a Floodgate Key para fechar a comporta e parar o fluxo da água (isso poderá ser útil mais tarde).

Agora siga para o Pátio da Fonte (volte para o Salão Principal, entre no Grand Hall e atravesse-o). Procure por um objeto brilhante perto da fonte e do ponto de troca e você encontrará a Treasure Vault Key (que você usará em breve). Volte até o Grand Hall e pise sobre o ponto de troca à direita. Ali há uma alavanca que é baixada ao ficar sobre o ponto de troca; ela fixa o lustre acima e previne que ele caia enquanto a alavanca estiver abaixada. Troque de grupo agora.



Observação Importante:

Para realizar o próximo evento descrito, seu grupo principal tem que possuir mais homens do que mulheres, e vice-versa em seu grupo secundário. Não é necessário que ele seja constituído apenas de homens, mas deve haver pelo menos uma proporção de dois homens para uma mulher no grupo principal, e o inverso no grupo secundário. Isso porque é necessário ter um grupo mais pesado que o outro (em termos de massa corporal) no próximo evento. Se você seguiu os grupos recomendados por nós, então estará tudo bem. Caso contrário, você deverá reunir os dois grupos em um mesmo ponto de troca e então fazer os ajustes necessários em cada um.

Eventos Paralelos

Antes de você voltar ao Grand Hall (com este grupo principal), siga em frente no Pátio da Fonte para chegar até a Capela. Agora você encontrará a utilidade do órgão: à direita do Pátio da Fonte se encontra um corredor escuro; na parte direita deste corredor você encontra um portão de lanças, que se abre de acordo com a maneira que o órgão é tocado. Então, para abrir completamente este portão, você deve apertar simultaneamente todos os 8 botões (X, O, h, ¶, L1, L2, R1 e R2).

Agora volte ao Pátio da Fonte e siga pelo caminho à direita. No corredor escuro, agora o portão de lanças estará aberto. Se ele ainda não estiver completamente aberto, volte para o órgão e tente novamente (você deve apertar os 8 botões exatamente ao mesmo tempo até que as notas diminuam e parem de soar). Quando o portão está completamente aberto, você pode passar para encontrar um pequeno canal. Fechando a comporta no Calabouço anteriormente (usando a Floodgate Key na alavanca), a água que bloqueava o caminho é escoada, permitindo que você passe (se o canal estiver cheio de água, você deve voltar e fechar a comporta). Ao final do canal seco, você encontrará uma caixa contendo uma Rosetta Stone (ensina Ability x4 a um GF), além de uma porta que serve como atalho para a Prisão (onde você enfrentou Red Giant) no Calabouço.

Grupo Secundário

Partindo da Sala do Elevador, volte uma tela para chegar ao corredor escuro. Procure uma porta do lado esquerdo (que está parcialmente escondida, atrás de um pilar) e use a Treasure Vault Key (que você pegou anteriormente no Pátio da Fonte) para abri-la e chegar a Câmara do Tesouro.

Dentro da Câmara do Tesouro você encontrará 4 caixões. Seu objetivo é deixá-los todos abertos. Quando você examina um caixão, ele muda sua posição e também a dos caixões adjacentes. Vamos numerá-los da esquerda para a direita como caixões 1, 2, 3 e 4. Digamos que todos os caixões estejam fechados e apenas o 2 esteja aberto; se você por exemplo, examinar o caixão 2, ele se fechará e os adjacentes, ou seja, o 1 e o 3, se abrirão.

Solução

A posição inicial dos caixões é a seguinte: 1-aberto, 2-fechado, 3-fechado e 4-aberto. Comece fechando o caixão 1 (que abre o 2), então feche também o 4 (que abre o 3). Agora a posição se inverteu, ficando: 1-fechado, 2-aberto, 3-aberto e 4-fechado. Então siga fechando o caixão 2 (que abre o 1 e fecha o 3), deixando 1-aberto, 2-fechado, 3-fechado e 4-fechado. Agora basta abrir o caixão 3 (que abre também o 2 e o 4). Isso deixará todos os caixões abertos. Resumindo: feche o 1, depois o 4, então o 2 e depois abra o 3.

Em quatro passos, todos os quatro caixões estarão abertos e o chefe aparecerá no centro da tela.

Habilite Item ou Resurrection (dependendo de sua seleção anterior ao destruir Gargantua). Agora volte para o Salão Principal, suba as escadas e entre na porta ao norte. Você estará sobre o candelabro mais uma vez, mas já que o seu grupo principal está na sala abaixo segurando a alavanca, você pode cruzar por cima do candelabro em segurança. Krysta o espera no Terraço.

Krysta

HP: 5200~160000
Pontos: imune a Ice, Earth não tem efeito
Draw: Holy, (Carbuncle)
AP: 30

Krysta é um monstro nascido de uma jóia no Castelo de Ultimecia. Ele não possui muito HP, mas seu corpo cristalino lhe fornece uma altíssima defesa contra ataques físicos e mágicos. Ele também tem a capacidade de contra-atacar todo e qualquer ataque (físico ou mágico) com um soco que causa cerca de 3000 pontos de dano.

Para evitar seus contra-ataques, apenas invoque GFs, pois contra isso ele não irá reagir. Use Diablos e Cactuar para causar bastante dano (a batalha deve acabar depois de usar ambos).

Se optar por outro recurso, invoque Doomtrain para diminuir a defesa de Krysta antes. Então siga com magias como Tornado, Meteor ou Ultima, ou então o Limit Break Shot de Irvine.

Depois de ser derrotado, Krysta ainda faz um último ataque: uma poderosa magia Ultima; mantenha os seus HPs altos para o fim da batalha.

Gatoblepas

HP: 10500~60000
Pontos: vulnerável a Earth e Water, absorve Thunder
Draw: Meteor, (Alexander)
AP: 30

Você deve proteger o seu grupo das magias de Catoblepas, fazendo Junction com Thundaga no Elem-Def. Comece a batalha invocando Doomtrain; isso provavelmente irá causar Blind e Slow, além de reduzir sua defesa (mesmo efeito de Meltdown). Isso facilitará bastante o resto da batalha. Para causar dano, Leviathan e Brothers funcionam muito bem nesta batalha (assim como ataques físicos usando Junction com Quake ou Water no ataque elemental); contudo, evite de qualquer forma usar Quezacotl, já que o chefe absorve ataques baseados no elemento Thunder. Note ainda que Catoblepas possui a magia Meteor em sua lista de Draw, que você pode passar um tempo estocando (se você já destravou o comando Draw). Esta magia também funciona bem contra o chefe se você tiver um bom personagem usuário de magia. Se optar por isso, faça Triple no personagem e então solte 3 Meteors por turno.

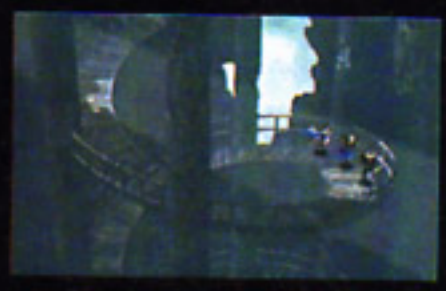
Se preferir, use a combinação Meltdown (desnecessário se você já usou Doomtrain) – Aura (ou estado crítico) – Shot (Limit Break de Irvine). Tome cuidado, pois Catoblepas ainda soltará uma última magia Meteor ao morrer: fique esperto com seu HP quando ele estiver próximo de ser derrotado.

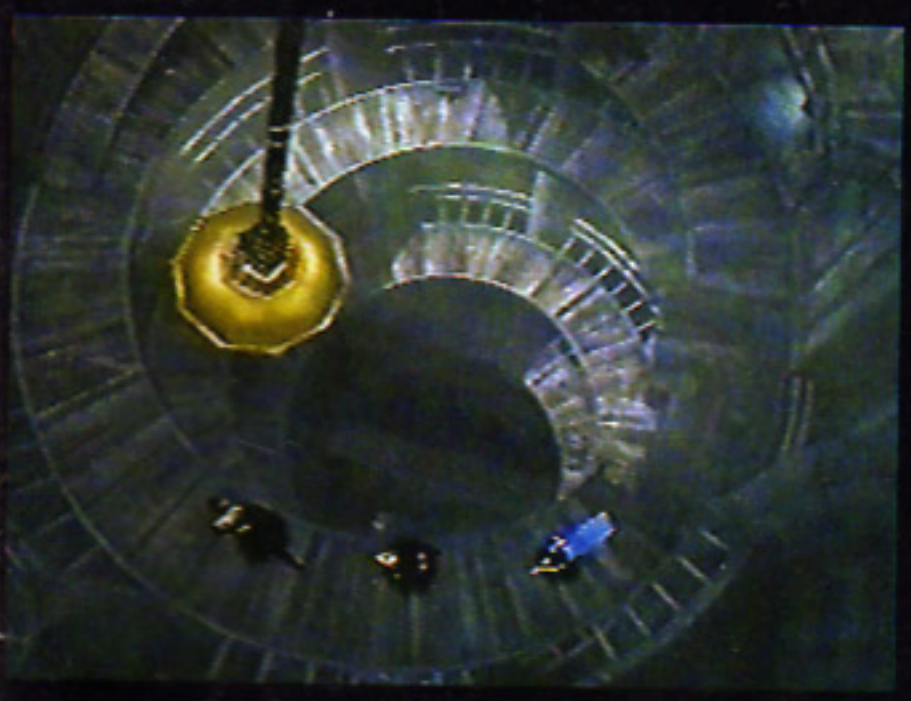
Se você tem seguido as recomendações, só restarão Draw e Command Ability para destravar. É preferível pegar o último aqui, pois você não deverá usar muito o Draw (isso se você não perdeu nenhum GF durante o jogo). Além disso, comandos como LV Down, Recover e Revive se tornarão úteis. Volte pelo candelabro e use o ponto de troca no Salão Principal.

Grupo Principal

Você deverá estar no Grand Hall, segurando a alavanca no ponto de troca sob o lustre. Avance pela porta ao fundo e atravesse o Pátio da Fonte para chegar até a Capela. Suba a escadaria à direita. Cruze a ponte de madeira e entre pela porta à esquerda. A propósito, a escada de mão à direita leva para um beco sem saída. No 1º andar da Torre do Relógio há um Save Point escondido (use a habilidade Move-Find de Siren para encontrá-lo). Suba pelo longo caminho circular que beira as paredes da torre até você chegar a um sino balançante.

Note a plataforma isolada na direção da qual o sino balança. Fique posicionado do lado oposto dela e então aperte X (americano) ou O (japonês) para saltar sobre o sino, que o levará até a plataforma. Entre na abertura para chegar até a sacada da Torre do Relógio... e o seu adversário mais poderoso até agora no castelo.





Agora libere seu último comando aqui, e restará apenas o último chefe para enfrentar. Volte para dentro da Torre do Relógio, salte sobre o sino, suba o restante do caminho circular até o topo e entre pela porta. Quando o caminho se dividir, suba para um Draw Point com Stop, então para o sul.

Grupo Principal (ainda)

Corra pelos ponteiros do relógio, desça pela escada de mão e siga para a direita para alcançar outra escada, a qual você deverá usar para descer. A ponte depois disso conduz para os aposentos de Ultimecia. Salve seu progresso, cure todos os 6 personagens, estoque artigos (Call Shop entra em jogo aqui) e faça uma inspeção final em seus Junctions e magias (deixe tudo distribuído e equilibrado entre os 6 personagens). Entre no aposento de Ultimecia quando estiver pronto.

Tiamat

HP: 21200~89600
Pontos: resistente a Fire e Thunder, imune a Wind, Earth não tem efeito
Draw: Flare, (Eden)
AP: 30

Tiamat era um GF que foi controlado e transformado em uma besta incontrolável através dos poderes de Ultimecia. Ele age (e se parece) como Bahamut, mas não tem o mesmo poder. Seu único ataque é o poderoso Dark Flare, que atinge todos os seus personagens causando cerca de 4000 de dano. Quando ele não está atacando, Tiamat apenas espera pela próxima oportunidade de usar seu Dark Flare. Como os intervalos entre os Dark Flares são grandes, aproveite esta oportunidade para usar Shell em seu grupo (que vai diminui a quantidade de dano recebido). Use também este tempo para curar seu grupo antes de continuar atacando.

Comece a batalha invocando Doomtrain para causar Slow em Tiamat, e também diminuir sua defesa. Isso tornará a já demorada contagem para o Dark Flare ainda mais lenta. Siga invocando qualquer GF, menos Ifrit (Fire), Quezacotl (Thunder), Brothers (Earth) e Pandemona (Wind). Se você tiver Eden, não hesite em usá-lo; você terá bastante tempo para isso.

Para acelerar as coisas, use o combo Doomtrain – Aura – Renzokuken. Dois destes Limit Breaks de Squall deverão destruir o chefe (assumindo que a defesa de Tiamat esteja diminuída). Se você fizer isso rápido o suficiente, Tiamat nem terá chance para lançar seu Dark Flare. Assim, você pode querer elevar os parâmetros Strength e Speed de Squall. As habilidades Auto-Haste de Cerberus e Initiative de Pandemona também são bem-vindas.

Esta batalha não deverá ser difícil enquanto você manter todos os personagens com HP alto e sob o efeito da magia Shell para cortar o dano.

Eventos Paralelos

O Castelo de Ultimecia possui praticamente todos os inimigos (até mesmo alguns chefes) que você já enfrentou. Tente lutar em diferentes regiões do castelo para enfrentar todos eles, e pegar qualquer artigo raro que você possa ter perdido.

Outro Evento Paralelo especial é encontrar e derrotar Omega Weapon. Ao contrário do outro monstro lendário, Ultima Weapon, este inimigo tem a habilidade de atingir seu oponente tão forte que ele não levantará por meses. Assim, a menos que você realmente queira testar suas habilidades, é preferível que você o deixe de lado por enquanto, e só pense em continuar quando estiver corretamente preparado, pois Omega Weapon é o chefe mais difícil de todo o jogo.

Os preparativos para esta batalha são longos, então tome nota! Use a habilidade Card Mod para refinar 100 Megalixirs da carta de Bahamut, 100 LuvLuvGs da carta de Chubby Chocobo e 10 Holy Wars da carta de Gilgamesh (ou 100 Heros da carta de Laguna). Mova os Megalixirs e Holy Wars, assim como qualquer MegaPhoenixes, para o início de seu inventário de itens (para que você possa usá-los rapidamente em batalhas). Use os 100 LuvLuvGs em todos os 3 personagens que enfrentarão Omega (seu grupo principal), para que eles tenham compatibilidade total (1000) com todos os GFs. Você precisará que os GFs cheguem rápido aqui.

Examine os Junctions de seu grupo. Faça Junction com 100 magias Death na defesa de status (ST-Def) de cada personagem, se eles tiverem nível múltiplo de 5 (nível 65, 70 ou 100, por exemplo). Isso porque Omega Weapon tem a magia Level 5 Death que pode acabar com todo o seu grupo de uma só vez. Examine também os comandos de seus personagens. Certifique-se de que todos os personagens possam usar GFs e fazer Draw. Além disso, tenha pelo menos dois com o comando Magic e dois com Item; você também poderá querer usar Recover e Revive.

Cheque também as Character Abilities equipadas em seus personagens. Remova qualquer habilidade de Bonus (HP Bonus, Str Bonus, etc.). Troque as habilidades inúteis por outras que elevam os atributos de seus personagens, como Speed, Strength e Magic. Procure deixar Squall com o máximo de Strength e Speed possível (255 e +200 respectivamente). Todos os personagens devem estar com 9999 de HP. Você pode também equipar habilidades como Auto-Potion e Auto-Haste, mas evite Auto-Reflect.

Certifique-se de ter a melhor arma de Squall, a Lion Heart. Ela permite que Squall realize seu melhor Finishing Move do Limit Break Renzokuken: o End of Heart, que causa cerca de 100000~150000 de dano em Omega. Se for usar Zell e Irvine em seu grupo, adquira também suas melhores armas, pois você utilizará seus Limit Breaks. As garotas não necessitarão das melhores armas, já que não as utilizarão em toda a batalha.

Verifique seus GFs. Deixe Cerberus, Eden e Doomtrain em Junction em personagens diferentes, para que eles possam ser invocados ao mesmo tempo. Além disso, não faça Junction com Eden em Squall; ele terá outras coisas para fazer além de invocar GFs.

No caso das magias, certifique-se de ter pelo menos uma pequena reserva de magias Aura (pelo menos 18) no inventário dos personagens equipados com o comando Magic. Guarde também uma reserva de magias Full-Life e Curaga, no caso de você precisar delas.

Isso já deve ser o bastante. Claro que não é extremamente necessário fazer tudo isso, pois há diferentes métodos de derrotar Omega. Defina o método que você vai usar e faça os preparativos necessários de acordo.

Para encontrar Omega Weapon: Primeiro, leve seu grupo principal para o ponto de troca no Pátio da Fonte, do lado de fora da capela; mude o grupo.

Faça o grupo secundário voltar para o Salão de Entrada, subir as escadas e seguir pela direita para chegar até a Sala da Escadaria Leste, fora da Galeria de Arte, onde se encontra a corda do sino (mencionada anteriormente). Bata o sino uma vez e aparecerá um contador de tempo na tela, indicando o limite que você tem para encontrar Omega Weapon. Vá depressa para o ponto de troca na entrada para a Galeria de Arte e troque de grupo. Siga para a Capela ao fundo do Pátio da Fonte com o grupo principal (que já deverá estar devidamente preparado para a batalha). Omega Weapon estará esperando por você perto do órgão, bastando encostar nele para iniciar a batalha.

Omega Weapon

HP: 111.105 ~ 1.161.000
Pontos: absorve todos os elementos
Draw: Flare, Holy, Meteor, Ultima
AP: 250

Omega Weapon tem vários ataques violentos a sua disposição, incluindo alguns como Megido Flame (9998 de dano em todos os personagens), Light Pillar (9999 em um único personagem) e o poderoso Terra Break (aproximadamente 12000 de dano em todos. Felizmente, você pode evitar tudo isso usando o item Holy War (em todo o grupo) ou Hero (em um único personagem), que tornam seus personagens invisíveis, e portanto invencíveis, por um determinado período de tempo.

Método 1: Com Holy War

O grupo recomendado para esta batalha é o seu grupo principal, constituído por Squall, Zell e Rinoa. Dê a Zell o GF Eden e o comando Item. Rinoa deve ficar com Magic e o GF Doomtrain. Dê Cerberus e Magic para Squall. Há outras configurações que você pode fazer também, mas esta é uma base não-obrigatório para servir de referência.

Omega sempre começa a batalha com Level 5 Death, então assegure a proteção completa contra isso em seu grupo. Para começa a batalha, invoque rapidamente Doomtrain, Cerberus e Eden; contudo, não turbine Doomtrain, ou seja, não use a habilidade Boost para ele. Isso vai curar mais ainda o chefe – o objetivo é apenas diminuir sua defesa, permitindo que você cause mais dano com ataques físicos, como o Limit Break de Squall. Cerberus irá colocar todos os seus personagens sob o efeito Triple e Eden causará o primeiro grande dano. Tente turbinar Eden o máximo possível para um dano ainda maior.

Depois que os GFs fizerem seu trabalho, faça um personagem com o comando Magic lançar Aura nos três personagens (ele pode fazer isso graças ao Triple de Cerberus), ou pelo menos nos dois sem o Eden. Agora os dois personagens que não estiverem usando Eden poderão castigar Omega Weapon com seus Limit Breaks. Com sorte, Squall poderá usar o seu End of Heart algumas vezes.

Com a magia Aura em ação, faça o personagem com o comando Item usar o item Holy War no grupo (ou use o item Hero separadamente nos três membros). Isso tornará o grupo temporariamente invisível. É importante fazer isso depois de lançar Aura, pois o efeito do Holy War anula magias, impedindo que você lance Aura. Sem esta magia, você terá que confiar mais em GFs e magias não-elementais (pois o chefe absorve qualquer elemento).

Se você seguiu a sugestão inicial de grupo, Zell estará constantemente invocando Eden depois de usar o Holy War e Squall e Rinoa começarão a usar seus Limit Breaks. Se você escolheu Rinoa, use apenas seu Limit Break Combine; você não pode perder o controle dela pelo resto da batalha com o seu Angel Wings.

Todos devem continuar assim até que o efeito da magia Aura ou do item Holy War acabar. Aura geralmente acaba antes do efeito do Holy War. Durante os segundos restantes de invisibilidade, você pode querer estocar um pouco de magias Ultima, Holy, Flare ou Meteor de Omega. Esta é a sua melhor oportunidade para estocar 100 Ultimas.

Quando o efeito de Holy War acabar, rapidamente faça Aura em todos mais uma vez e use outro Holy War. Siga com a mesma tática e continue

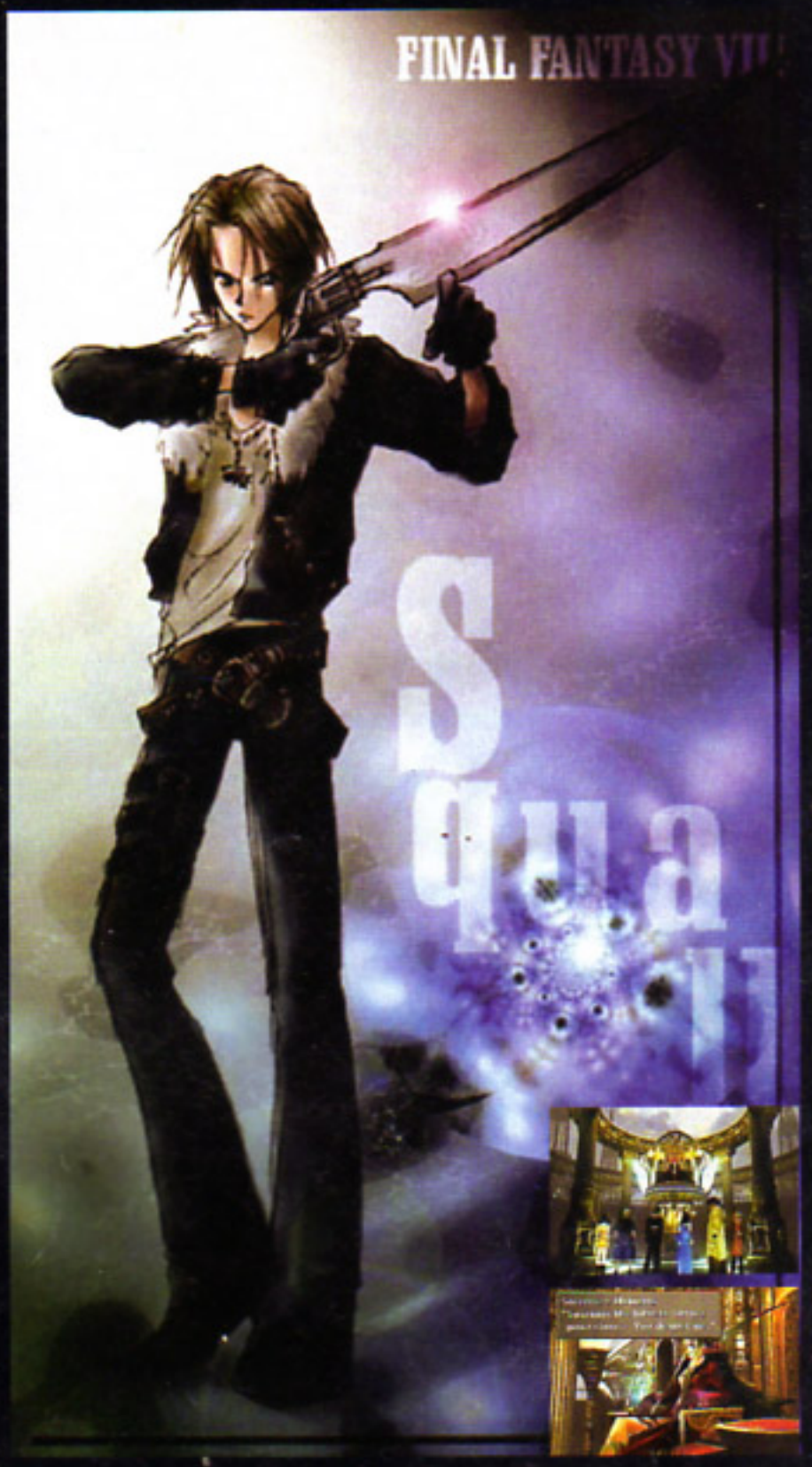
Vencendo Omega Weapon, você ganhará um item Three Stars, mais 250 APs e também uma nova opção no Tutorial: Proof of Omega. Nenhum prêmio exorbitante por esta batalha épica, mas vale pelo gosto de derrotar o chefe mais difícil de Final Fantasy VIII.

CASTELO DE ULTIMECIA: MASTER ROOM (G)

Ao chegar no aposento de Ultimecia, a Master Room, você encontrará a feiticeira do futuro em pessoa, expressando todo o seu ódio pela SeeD e por sua interferência em seus planos de compressão de tempo. Em seguida começará o combate.

Os participantes da batalha são escolhidos aleatoriamente aqui (e isso inclui Squall também); assim, certifique-se de que seus GFs e Junctions estão dispostos uniformemente. Você pode até conseguir lutar apenas com seus GFs e Junctions concentrados em 3 personagens, mas será uma batalha mais demorada, já que você deverá esperar até conseguir reunir os 3 ao mesmo tempo (e também arriscada, já que você terá provavelmente que contar com apenas 1 ou 2 personagens configurados por algum tempo). Ultimecia vai remover os personagens caídos em batalha durante algum tempo com seu Angel; mas você pode ainda reviver um personagem caído se for rápido. Claro que se aquele membro caído não possuir nenhum GF ou Junction de magias, então permita que Ultimecia o remova para que entre o próximo personagem.

Serão 5 formas (4 e 1/2, mais exatamente) que você deverá enfrentar consecutivamente. Você pode usar Hero Medicines ou Holy Wars (refinando as cartas de Laguna e Gilgamesh, respectivamente) para tornar a batalha muito mais fácil. Mas isto é opcional se você tiver todos os personagens corretamente configurados com seus Junctions e GFs. Essencial para esta batalha serão mesmo os Limit Breaks, então procure ter magias Aura o itens Aura Stones.



refazendo estes dois (na ordem Aura - Holy War) sempre que os efeitos passarem. Esta batalha vai durar bastante tempo; contudo, você só vai perder se algo sair terrivelmente errado.

Método 2: Sem Holy War

Você precisará de tantos GFs quanto puder com alta taxa de HP (assim como Eden e qualquer outro que tiver HP máximo), de todos os membros de seu grupo com 9999 HP, atributos extremamente elevados e uma tonelada de itens e magias de recuperação (os 100 Megalixirs refinados da carta de Bahamut ajudam bastante).

Como sempre, evite o Level 5 Death com os Junctions adequados em todos os personagens. Invoque Cerberus agora para deixar todos sob o efeito Triple, então siga com um combo Meltdown – Aura – Renzokuken. Se Omega usar Meteor, recupere o HP de todo mundo de volta para 9999. O Megido Flame deverá reduzi-lo novamente para 1; cure depressa depois de soltar seus Limit Breaks; mas cuidado com o Gravija de Omega Weapon. Recupere seus HPs sempre que vier uma batelada de ataque como esta.

Depois, invoque GFs com HPs altos, e deixe que eles absorvam algum dano quando Omega usar o seu Terra Break (mais de 12000 de dano em todos). Solte o seu Limit Break se possível; Omega lançará Gravija ou Ultima, seguido por Light Pillar, o que levará um membro de seu grupo. Use a magia Full-Life para trazê-lo de volta, seguido por vários artigos de recuperação para restabelecer o HP de todos de volta ao máximo.

Daqui por diante, Omega assumirá um padrão aleatório de ataques; sua tarefa será a de atingi-lo fortemente com Limit Breaks enquanto prevê o que ele vai fazer em seguida, e curar com um Megalixir quando necessário. Se você tiver bastante sorte, o Limit Break Combine de Rinoa poderá ter Angelo usando Invisible Moon, que funciona exatamente como o Holy War, deixando seu grupo invisível.

Como você não determina a ordem em que os personagens virão, será necessário se virar com os que estão disponíveis. Aqui está uma lista do que você pode usar com cada personagem:

Squall: Deixe-o soldar Renzokuken (o que mais você queria?).

Rinoa: O Limit Break Combine dela funciona bem, mas é preferível mantê-la principalmente como personagem de cura para recuperar os outros. Você pode tentar usar seu Angel Wing; mas como você perderá totalmente o controle de Rinoa, isso não é muito aconselhável.

Zell: O Duel deve ser o principal ataque dele.

Quistis: Ajude o grupo fazendo sua Blue Magic Mighty Guard (que dá Shell e Protect para todos) e White Wind para curar. Para atacar, use Shockwave Pulsar se você tiver. Caso contrário, use o Ray-Bomb ou Gatling Gun.

Irvine: Puxe o gatilho sem parar com seu Limit Break Shot. Use Armor Shot (Armor Piercing Ammo), Canister Shot (Demolition Ammo) ou Hyper Shot (Pulse Ammo). Se você tem um dedo bem rápido e um estoque cheio de Fast Ammo, tente usar o Quick Shot na forma final de Ultimecia.

Selphie: O seu Limit Break Slot não ajudará muito aqui, e não vale a pena ficar circulando pela lista de magias para adquirir a mais rara... Ao invés disso, deixe Selphie curando.

Para acabar com Ultimecia, é melhor você contar basicamente com Squall e seu Limit Break Renzokuken (com a Gunblade Lion Heart). O resto deve apoiá-lo simplesmente lançando Meltdown para acabar com a defesa do inimigo e curando quando necessário. Certifique-se de que Squall tenha uma taxa de Strength 255 e também Speed bem alta.

Ultimecia

HP: 43.000
Pontos: vulnerável a Poison, resistente a Holy
Draw: Haste, Slow, Reflect, Demi
AP: –

A primeira forma de Ultimecia pode ser destruida sem esforço com uma única combinação de Meltdown – Aura – Renzokuken. Ou então use Cerberus seguido de 3 Ultimas e Meteors. Porém, é aconselhável que você use esta batalha como preparatória para as seguintes; ponha todos os personagens em Triple, Protect, Shell, Haste e Regen (a Blue Magic Mighty Guard de Quistis pode acelerar tudo aqui), seguido por Aura se possível. Ultimecia tentará destruir o grupo com Quake e Maelstrom (causa status negativo e dano pesado em todos os seus personagens), mas resolva isso com um Megalixir (modifique a carta de Bahamut para obter 100).

Griever

HP: +120.000
Pontos: absorve Poison, Earth não tem efeito
Draw: Bio, Quake, Tornado
AP: –

As coisas começam a piorar para o seu lado, já que a feiticeira Ultimecia invoca seu próprio GF, Griever. Se você está bem lembrado, Griever é o nome do anel que Squall deu para Rinoa. Ele queria ter o poder de um leão (representado por seu colar), e acreditava guardar todo este poder em seu anel. No futuro, Ultimecia usou todo este poder para criar o GF Griever. Este inimigo possui um ataque que causa status negativos, tende a usar Gravija e Doom, e tem um hábito irritante de fazer Draw nas magias de seu grupo (roubando-as de seu estoque). Evite Doom com Remedy+ ou Megalixir, e acerte-o repetidamente com Renzokukens (lembre-se de reduzir a defesa dele para zero usando um Meltdown antes). Lançar Ultimas seguidas com o efeito Triple também é uma boa opção, principalmente se você tiver a habilidade Expend x3-1 de Eden (que permite a você lançar 3 magias ao custo de 1 sob o efeito Triple).

Ocasionalmente, Griever removerá um estoque inteiro de magias (100 Full-Lifes, por exemplo) de um personagem, forçando-o a perder o Junction (se, neste caso, você tiver Full-Life em Junction no seu HP, ele voltará ao valor original). Note ainda que, daqui por diante, o chefe tem a capacidade de exterminar qualquer um de seus GFs em um único golpe, então não se preocupe em invocá-los. Griever usará seu Shockwave Pulsar ao fim (ou mais cedo se você não for rápido o bastante para destrui-lo) que tira cerca de 3000 HP de todos os seus personagens (isso é, se você tiver um valor de Spirit elevado – tente fazer Junction neste atributo com a magia Reflect e use Spr+60%), ou 1500 se você estiver sob efeito Shell (mas pode até matar um personagem instantaneamente se ele estiver sem nenhum tipo de proteção).

Utimecia + Griever

HP: +180.000
Draw: Firaga, Thundaga, Blizzaga
AP: –

Helix

HP: +25.000
Draw: Esuna, Dispel
AP: –

Ultimecia faz um Junction em si própria com seu GF Griever, gerando uma combinação realmente poderosa. Essa terceira forma costuma lançar Tornado, Meteor e Holy; além disso, como o próprio Griever, ele também irá tirar ocasionalmente um estoque inteiro de alguma magia da lista de um personagem.

Ela também é capaz de usar Shockwave Pulsar a qualquer hora agora. Outro detalhe, pequenos ajudantes chamados Helix serão chamados por ela para auxiliá-la na batalha. Se você demorar muito na batalha e deixar dois deles surgirem, cuidado com o ataque Great Attractor, um ataque físico (visualmente deslumbrante) que causa mais de 4000 de dano em todo o grupo.

Use a combinação Meltdown – Aura – Renzokuken para destrui-la. Se ela começar a perder pedaços de si própria, isso significa que elas está perto da derrota – continue!

True Ultimecia

HP: +250.000
Draw: Holy, Flare
AP: –

Ultimecia (parte de baixo)

HP: +16.000
Draw: Apocalypse
AP: –

Ultimecia em toda a glória de sua última forma, contendo toda a essência do mal. Agora ela tem movimentos mais ofensivos à sua disposição; o mais perigoso deles é seu Hell's Judgement, que pode deixar todos os membros de seu grupo com apenas 1 HP (você pode usar um Hero em Squall e deixá-lo fazer seu Renzokuken repetidamente neste estado). Ela também lançará Ultima, Flare e Holy em você; e quando a parte de baixo de seu corpo aparecer durante a batalha (depois de causar algum dano no corpo), ela irá fazer Draw nesta parte para lançar Apocalypse em todo o seu grupo, causando mais de 3500 de dano. Lembre-se de que você pode fazer o mesmo com ela, fazendo Draw na parte de baixo para lançar a magia Apocalypse. Ela ainda pode dar Draw em seus personagens e absorver as magias.

Simplesmente continue com a combinação Meltdown – Aura – Renzokuken, e cure imediatamente quando ela o atingir com seu Hell's Judgement – ela poderá lançar Ultima em seguida e matar todo seu grupo. Tente se livrar da parte inferior do corpo quando ela aparecer. Quando Ultimecia estiver para ser derrotada, ela começará a falar. Durante este período, você tem que acertá-la aproximadamente 4 a 5 vezes até que ela termine de falar; cada ataque normalmente resulta em outra fala. Apenas quando ela acabar de falar tudo é que você poderá desferir o golpe final.

Com o fim de Ultimecia, o tempo continua compresso e todos os personagens se vêem perdidos. Enquanto isso, Rinoa, perdida em uma outra parte, apenas quer estar com Squall, no lugar prometido. Squall se vê no passado, no Orfanato de Edea, e conversa com a Matrona. Quando ele vê Ultimecia e saca a Gunblade, Edea fala que não há mais necessidade de lutar, que a feiticeira está apenas procurando por alguém para passar seus poderes, para morrer em paz. Edea sabe que é uma feiticeira, que receberá os poderes, pois não quer que uma das crianças o receba. Então Squall conta para ela sobre a Garden e a SeeD, e a missão de destruir a feiticeira. Edea percebe que ele veio do futuro, e então pede para ele voltar ao seu tempo.

Squall diz para si mesmo que tudo estará bem, pois ele não está sozinho. Então ele chama pelos seus amigos, e principalmente por Rinoa, querendo ouvir sua voz. Ele questiona se está sozinho, se conseguirá voltar por si próprio. Squall está perdido no fluxo do tempo, e começa a ter ilusões. Ele se recorda dos momentos que dividiu com Rinoa, mas não consegue enxergar o rosto de sua amada, como se fosse um pesadelo. Squall não suporta tudo isso e cai. Rinoa consegue encontrar Squall caído, mal conseguindo respirar. Quando ela grita, o fluxo do tempo volta ao normal, e tudo fica bem. Assista agora ao fantástico encerramento de Final Fantasy VIII... Ah, e não desligue o aparelho até ver as palavras "The End" na tela, pois você poderá perder uma surpresa.

As GF Menu Abilities

Os membros da Guardian Force concedem a seus usuários, além de suas magníficas investidas (como Mega Flare, Chef's Knife ou o apelativo Eternal Breath), habilidades especiais de diversas natureza. São elas: Command Abilities (habilidades que adicionam comandos no menu de batalha, como Draw, LV Down ou Devour), Non-Command Abilities (que, diferente das Command, você nunca controla mas afetam diretamente nos alvos; em outras palavras, e você não precisa acionar nenhum comando para ativá-las, você somente precisa equipa-las para que elas entrem em ação; estão divididas em **Characters**, que afetem somente ao usuário, **Party**, afetando o grupo todo, e **GF**, somente para os GFs), Junction Abilities (que permitem a ligação de para-magics em seus atributos para elevá-los ou conceder outros status, como danos elementais e defesas contra alteração de status) e, finalmente, Menu Abilities (que você acessa somente pela opção Menu Ability do menu principal). Destas, as últimas são as que escondem o maior número de possibilidades. Produção de itens, magias e bonificações estão entre estas. Assim sendo, aqui vai uma lista, bem como uma breve explicação de cada uma das GF Menu Abilities.

GF Refine Ability

As GF Refine Abilities são habilidades que permitem a você transformar itens em magias, outros itens ou demais variados resultados. Há itens bem variados, mas quase sempre em quantias diferentes. As Refine Abilities (RF) são ainda divididas em duas categorias distintas:

Refine Magic Ability (Mag-RF)

Permite a você mudar um item em uma magia ou mesmo elevá-la de um nível para outro superior (vale lembrar que são ao todo três níveis de poder para as magias elementais). Elas se dividem em **Refine Elemental Magic** (X MAG-RF, onde X é a letra inicial do elemental representado) e **Refine Status Magic** (Y MAG-RF, onde Y pode ser SPT, ST ou Time)

Lista de Refinement Elemental & Status Magic Ability

T MAG-RF (QUEZACOTL)

LISTA	
M-Stone Piece	= 5 Thunder
Magic Stone	= 5 Thundara
Wizard Stone	= 5 Thundaga
Shear Feather	= 20 Aero
Windmill	= 20 Tornado
Dynamo Stone	= 20 Thundaga
Corel Fragment	= 20 Thundara

Thunder Magic Refinement: Transforma certos itens em magias baseadas em Thunder e Aero.

Ice Magic Refinement: Transforma certos itens em magias baseadas em Blizzard e Water.

I MAG-RF (SHIVA)

LISTA	
M-Stone Piece	= 5 Blizzard
Magic Stone	= 5 Blizzara
Wizard Stone	= 5 Blizzaga
North Wind	= 20 Blizzard
Fish Fin	= 20 Blizzaga
Water Crystal	= 50 Water
Arctic Wind	= 20 Blizzaga

Fire Magic Refinement: Transforma certos itens em magias baseadas em Fire e Flare.

F MAG-RF (IFRIT)

LISTA

M-Stone Piece	= 5 Fire
Magic Stone	= 5 Fira
Wizard Stone	= 5 Firaga
Red Fang	= 20 Firaga
Flare Stone	= Flare
Inferno Fang	= 20 Flare
Phoenix Spirit	= 100 Firaga
Phoenix Pinion	= 100 Firaga
Bomb Spirit	= 100 Firaga

FORBID MAG-RF (BAHAMUT)

LISTA

Meteor Stone	= Meteor
Ultima Stone	= Ultima
5 Pulse Ammo	= Ultima
Star Fragment	= 5 Meteor
Energy Crystal	= 3 Ultima

Forbidden Magic Refinement: Transforma certos itens em magias poderosíssimas, como a Ultimate Black Magic Meteor ou Ultima.

L MAG-RF (SIREN)

LISTA

M-Stone Piece	= 5 Cure
Magic Stone	= 5 Cura
Wizard Stone	= 5 Curaga
Tent	= 10 Curaga
Cottage	= 20 Curaga
Holy Water	= 2 Zombie
Death Stone	= Death
Holy Stone	= Holy
Saw Blade	= 10 Death
Zombie Powder	= 20 Zombie
Healing Water	= 20 Curaga
Healing Mail	= 20 Curaga
Regen Ring	= 20 Full-life
Moon Stone	= 20 Holy
Dead Spirit	= 20 Death
Chef's Knife	= 30 Death
Whisper	= 50 Curaga
Healing Ring	= 100 Curaga
Phoenix Spirit	= 100 Full-life

Life Magic Refinement: Transforma certos itens em magias baseadas em Life e outras de status.

TIME MAG-RF (DIABLOS)

LISTA

M-Stone Piece	= 5 Slow
Magic Stone	= 5 Haste
Wizard Stone	= 5 Stop
Steel Orb	= 15 Demi
Dino Bone	= 20 Quake
Dragon Fin	= 20 Double
Lightweights	= 20 Haste
Spider Web	= 20 Slow
Black Hole	= 30 Demi
Rocket Engine	= 50 Triple
Samantha Soul	= 60 Triple
Three Stars	= 100 Triple
Accelerator	= 100 Haste
Aegis Amulet	= 100 Haste

Time Magic Refinement: Transforma certos itens em magias de alteração de status e baseadas em Gravity.

As GF Menu Abilities

ST MAG-RF (DIABLOS)

LISTA	
M-Stone Piece	= 5 Silence
Magic Stone	= 5 Berserk
Wizard Stone	= 5 Bio
Antidote	= Bio
Eye Drop	= Blind
Echo Screen	= 2 Silence
Soft	= 3 Break
Sleeping Powder	= 5 Sleep
Curse Spike	= 10 Pain
Mystery Fluid	= 10 Meltdown
Betrayal Sword	= 20 Confuse
Cockatrice Pinion	= 20 Break
Steel Pipe	= 20 Berserk
Silence Powder	= 20 Silence
Venom Fang	= 20 Bio
Ochu Tentacle	= 30 Drain
Malboro Tentacle	= 40 Bio

Status Magic Refinement: Transforma certos itens em magias de alteração de Status.

Suport Magic Refinement: Transforma itens em magias de alteração de Status ou Cura.

SUPT MAG-RF (LEVIATHAN)

LISTA	
M-Stone Piece	= 5 Cure
Magic Stone	= 5 Despell
Wizard Stone	= 20 Despell
Shell Stone	= Shell
Protect Stone	= Protect
Aura Stone	= Aura
Remedy	= 5 Cure
Fury Fragment	= 5 Aura
Dragon Fang	= 20 Cure
Dragon Skin	= 20 Reflect
Saw Blade	= 20 Despell
Vampire Fang	= 20 Drain
Turtle Shell	= 30 Protect
Barrier	= 40 Shell
Rune Armlet	= 40 Shell
Giant's Ring	= 60 Protect
Med Kit	= 100 Cure
Moon Curtain	= 100 Shell
Steel Curtain	= 100 Protect
Glow Curtain	= 100 Reflect

Refine Medicine Ability (Med-RF)

Permite a você mudar um item em outro melhor ou, ao menos, mais raro que o inicial. Você pode também elevar o nível do itens (de um Potion para um Potion Plus, por exemplo). Da mesma forma que os itens, alguns podem ser conseguidos por diversos outros diferentes.

R MED-RF (CARBUNCLE)

LISTA	
Healing Water	= 2 Hi-Potion
4 Tent	= X-Potion
2 Cottage	= X-Potion
Life Ring	= 2 Phoenix Down
Mesmerize Blade	= 2 X-Potion
Healing Mail	= 6 Hi-Potion
Regen Ring	= 8 Phoenix Down
2 Phoenix Spirit	= 10 Phoenix Down
4 Healing Ring	= 20 X-Potion

Lista de Refinement Medicine Ability

Recover Medicine Refinement: Transforma certos itens em itens de recuperação de energia.

Status Medicine Refinement: Transforma certos itens em outros de recuperação de Status.

ST MED-RF (SIREN)

LISTA	
5 Betrayal Sword	= Remedy
5 Sleeping Powder	= Remedy
Curse Spike	= Remedy
Dragon Fang	= Remedy
Malboro Tentacle	= 2 Remedy
Cockatrice Pinion	= 3 Soft
Ochu Tentacle	= 3 Eye Drop
Poison Powder	= 3 Antidote
Silence Powder	= 3 EchoScreen
Zombie Powder	= 3 Holy Water
Venom Fang	= 10 Antidote
Med Kit	= 20 Remedy

Tool Refinement: Transforma certos itens em Magic Stones (Ultima, Aura, etc), Cottages, Tents e outros. Alguns dos itens aqui listados estarão disponíveis apenas quando Siren atingir o nível 100.

TOOL-RF (SIREN)

LISTA	
Healing Water	= 2 Tent
Regen Ring	= 5 Tent
Whisper	= Cottage
Healing Ring	= 30 Cottage
Diamond Armor	= 50 Cottage
3 Mega Phoenix	= Phoenix Pinion
Magic Scroll	= 10 Wizard Stone
GF Scroll	= 10 Wizard Stone
Item Scroll	= 10 Wizard Stone
Draw Scroll	= 10 Wizard Stone
Gambler Spirit	= 10 Wizard Stone
Star Fragment	= 2 Meteor Stone
Energy Crystal	= 2 Ultima Stone
Moon Stone	= 2 Holy Stone
Dead Spirit	= 2 Death Stone
Turtle Shell	= 10 Protect Stone
Orichalcon	= 30 Protect Stone
Rune Armlet	= 10 Shell Stone
Force Armlet	= 30 Shell Stone
Inferno Fang	= 2 Flare Stone
Steel Pipe	= Aura Stone
Circlet	= 2 Aura Stone
Fury Fragment	= 2 Aura Stone
Strength Love	= 2 Aura Stone
Hypno Crown	= 10 Aura Stone
Power Wrist	= 10 Aura Stone
100 Curse Spike	= Dark Matter
Dark Matter	= Shaman Stone
Hungry Cookpot	= Shaman Stone
Mog's Amulet	= Shaman Stone
Rosetta Stone	= Shaman Stone
Shaman Stone	= LovLov G

F MED-RF (DOOMTRAIN)

LISTA	
20 X Potion	= Elixir
Luck-J Scroll	= Luck-Up
2 Aegis Amulet	= Spd-Up
Elemental Atk	= 4 Elixir
Elemental Guard	= 4 Elixir
Status Atk	= 4 Elixir
Status Guard	= 4 Elixir
Med Kit	= Megalixir
Gaea's Ring	= HP-Up
10 Hyper Wrist	= Str-Up
5 Adamantine	= Vit-Up
10 Magic Armlet	= Spi-Up
10 Royal Crown	= Mag-Up
50 Accelerator	= Spd-Up
5 Rocket Engine	= Spd-Up
Monk's Code	= Str-Up
Knight's Code	= Vit-Up
Doc's Code	= Megalixir
Hundred Needles	= Spd-Up
10 Shaman Stone	= Holy War-Trial

Forbidden Medicine Refinement: Transforma certos itens em outros de recuperação de Status poderosos e alteração permanente de atributos.

As GF Menu Abilities

Guardian Force Recovery Refinement: Transforma certos itens em outros utilizados para recuperar a energia dos membros da GF.

G.F. RECOV-RF (LEVIATHAN)

LISTA	
Healing Mail	= Pet House
Healing Water	= 2 G.F Hi-Potion
Life Ring	= 2 G.F Returner
Mesmerize Blade	= 2 G.F Hi-Potion
Pet House	= 2 G.F Returner
Silver Armor	= 2 Pet House
Gold Armor	= 4 Pet House
Whisper	= 4 G.F Hi-Potion
Regen Ring	= 6 G.F Returner
Diamond Armor	= 16 Pet House
Healing Ring	= 20 G.F M.Potion
Phoenix Spirit	= 40 G.F Returner

AMMO-RF (IFRIT)

LISTA	
Screw	= 8 Normal Ammo
Normal Ammo	= Fast Ammo
Shotgun Ammo	= 2 Fast Ammo
Fuel	= 10 Fire Ammo
Steel Orb	= 10 Fire Ammo
Inferno Fang	= 40 Fire Ammo
Venom Fang	= 20 Dark Ammo
Missile	= 20 Dem. Ammo
Cactus Thorn	= 40 Dem. Ammo
Running Fire	= 20 Dem. Ammo
Sharp Spike	= 10 AP Ammo
Chef's Knife	= 20 AP Ammo
Laser Cannon	= 5 Pulse Ammo
Energy Crystal	= 10 Pulse Ammo
Power Generator	= 20 Pulse Ammo

Ammunition Refinement: Transforma certos itens ou ammos em outras Ammos para utilizar no LIMIT de Irvine.

Medicine Level Up: Transforma itens de recuperação de energia ou Status em outros de maior efetividade.

MED-LV UP (ALEXANDER)

LISTA	
10 Remedy	= Remedy +
3 Potion	= Potion +
3 Potion +	= Hi-Potion
3 Hi-Potion	= Hi-Potion +
3 Hi-Potion +	= Mega Potion
3 Mega Potion	= X-Potion
50 Phoenix Down	= Mega Phoenix
3 Mega Phoenix	= Phoenix Pinion
10 Elixir	= Megalixir
10 Remedy +	= Elixir
10 Hero-trial	= Hero
10 Hero	= Holy War-Trial
10 Holy War-Trial	= Holy War

GF MED-RF (EDEN)

Dark Matter	= Luck-J Scroll
2 HP-Up	= HP-J Scroll
2 Str-Up	= Str-J Scroll
2 Vit-Up	= Vit-J Scroll
2 Mag-Up	= Mag-J Scroll
2 Spi-Up	= Spr-J Scroll
2 Spd-Up	= Spd-J Scroll
2 Luck-Up	= Luck-J Scroll
2 Moon Curtain	= Monk's Code
5 Silver Mail	= Gold Armor
5 Gold Armor	= Diamond Armor
5 Holy War	= Knight's Code
10 HP-J Scroll	= Giant's Ring
10 Str-J Scroll	= Power Wrist
10 Vit-J Scroll	= Orichalcon
10 Mag-J Scroll	= Force Armlet
10 Spr-J Scroll	= Hypno Crown
10 Spd-J Scroll	= Accelerator
10 Accelerator	= Rocket Engine
10 Elixir	= Doc's Code
10 Giant's Ring	= Gaea's Ring
10 Power Wrist	= Hyper Wrist
10 Orichalcon	= Adamantine
10 Force Armlet	= Magic Armlet
10 Hypno Crown	= Royal Crown
20 Magic Armlet	= Moon Curtain
20 Adamantine	= Steel Curtain
20 Royal Crown	= Status Attack
20 Phoenix Pinion	= Phoenix Spirit
50 Barrier	= Aegis Amulet
50 Energy Crystal	= Samantha Soul
100 Lightweights	= Rocket Engine
100 Dragon Fang	= Med Kit
100 Malboro Tentacle	= Moon Curtain
100 Whisper	= Healing Ring
100 Bomb Fragment	= Bomb Spirit
100 Dragon Skin	= Glow Curtain
100 Cactus Thorn	= Hundred Needles
Shaman Stone	= Rosetta Stone

Guardian Force Medicine Refinement: Transforma certos itens em outros de adição de habilidades aos membros da Guardian Force.

Elemental Magic Level Up Refinement (Mag-RF)

Pode-se dizer que esta é uma ramificação da Elemental/Status Magic Refinement. Entretanto, ao contrário desta, ela não se utiliza de itens para formar magias, mas sim de magias de pouco poder, transformando-as em outras de nível mais elevado.

Lista de Elemental Magic Level UP RF Ability

Middle Level Magic Refinement: Passa magias elementais da classe mais baixa (como Fire e Thunder) para o nível intermediário / médio (Fira e Thundara, com terminação RA).

MID MAG-RF (QUEZACOTL)

LISTA

5 Blizzard	= Blizzardra
5 Fire	= Fira
5 Thunder	= Thundara
5 Cure	= Cura

High Level Magic Refinement: Passa magias elementais da classe média/ intermediária (como Fira e Thundara) para o nível mais elevado (Firaga e Thundaga, com terminação GA).

HIGH MAG-RF (ALEXANDER)

LISTA

5 Blizzardra	= Blizzardga
5 Fira	= Firaga
5 Thundara	= Thundaga
5 Cura	= Curaga
10 Aero	= Tornado
10 Double	= Triple

As GF Menu Abilities

Outros GF Menu Ability

Mas não são só refinamentos ou coisas do gênero que você pode contar nestes menus. Ainda existem diversas outras habilidades com as mais variadas funções, variando desde encontrar um vendedor onde quer que você esteja até modificar suas cartas em itens extremamente raros e poderosos! Mais da metade destes você consegue ao adquirir Tonberry, mas ainda existem outros entre os seus GFs. Aqui vai uma listagem de todos outros menus de Ability. **Nota:** Haggle, Familiar e Sell-High são habilidades que afetam diretamente no jogo assim que o G.F. aprender esta habilidade, não precisando ser acionadas para que comecem a funcionar.

CARD MOD (Quezacotl)

Permite transformar um Card de sua lista de Cards em um item. Veja a seção da Lista de Cards para mais informações quanto aos itens.

JUNK SHOP (Doomtrain)

Permite chamar uma loja de armas para implementar sua arma em qualquer lugar (mapa, dungeon, cidade etc).

CALL SHOP (Tonberry)

Permite chamar qualquer Shop que você já visitou, em qualquer lugar (mapa, dungeon, cidade etc).

HAGGLE (Tonberry)

Permite a compra de itens com um desconto de 25%. Este desconto é válido para todas as lojas (até as chamadas pela habilidade Call Shop).

SELL HIGH (Tonberry)

Permite a venda de um item qualquer pelo preço normal de compra (sem a penalização de ser um item usado).

FAMILIAR (Tonberry)

Permite a aquisição de um certo item que você não poderia comprar em uma loja normal, especialmente revistas na loja de livros de Esthar.

Lista de Lojas do Call Shop

Balamb City, Homem de Balamb Garden, Timber, Dollet, Deling City, Winhill, FH

ITEMS À VENDA	GIL
Potion	100
Hi-Potion	500
Phoenix Down	500
Antidote	100
Eye Drops	100
Soft	100
Echo Screen	100
Holy Water	100
Remedy	1000
Tent	1000
Fuel	3000
Normal Ammo	20
Shotgun Ammo	40
G-Potion	200
*G-Hi-Potion	600
G-Returner	500

Timber Pet Store

G-Potion	200
G-Hi-Potion	600
G-Returner	500
Pet House	1000
Magic Scroll	5000
GF Scroll	5000
Draw Scroll	5000
Item Scroll	5000
Amnesia Greens	5000
*HP-J Scroll	10000
*Str-J Scroll	10000
*Vit-J Scroll	10000
*Mag-J Scroll	10000
*Spr-J Scroll	10000
Pet Pals Vol 3	1000
Pet Pals Vol 4	1000

Esthar Shopping Mall

Cloud's Shop

Hi-Potion	500
Phoenix Down	500
Eye Drops	100
Soft	100
Remedy	1000
Tent	1000
Fuel	3000
Normal Ammo	20
Shotgun Ammo	40
Dark Ammo	300
Fire Ammo	500
*Demolition Ammo	800
*Fast Ammo	100
G-Potion	200
G-Hi-Potion	600
G-Returner	500

RinRin's Store

G-Potion	200
G-Hi-Potion	600
G-Returner	500
Pet House	1000
Amnesia Greens	5000
HP-J Scroll	10000
Str-J Scroll	10000
Vit-J Scroll	10000
Mag-J Scroll	10000
Spr-J Scroll	10000
Pet Pals Vol 5	1000
Pet Pals Vol 6	1000
*Giant's Ring	20000
*Power Wrist	20000
*Force Armlet	20000
*Hypno Crown	20000

Karen's Store

*Weapons Mon 1st	50000
Weapons Mon Mar	1000
Weapons Mon Apr	1000
Weapons Mon May	1000
Weapons Mon Jun	1000
Weapons Mon Jul	1000
Weapons Mon Aug	1000
Combat King 001	1000
Combat King 002	1000
Combat King 003	1000
*Combat King 004	1000
*Combat King 005	30000
Pet Pals Vol 1	1000
Pet Pals Vol 2	1000
*Occult Fans I	35000
*Occult Fans II	35000

Johnny's Shop

Potion	100
Hi-Potion	500
*X-Potion	5000
*Mega-Potion	10000
Phoenix Down	500
*Mea-Phoenix	10000
*Elixir	50000
Antidote	100
Soft	100
Eye Drops	100
Echo Screen	100
Holy Water	100
Remedy	1000
Tent	1000
*Cottage	1800
G-Potion	200

Um '' ao lado do nome indica que são itens que somente surgirão somente quando você aprender a habilidade Familiar de Tomberry. Todos os preços estão com seus valores listados sem a técnica Haggle.*